

אות להיט!

שעשועי מלים



אחת להיט!

שעשועי מלים



עוד לוחמים ברחובות

כותב לנו זוהר פינקל מרחובות:

סקופ (ואתם רשאים לצטט אותי): לאחר ההצלחה של "לוחמי הרחוב 2" וההצלחה של "לוחמי הרחוב 2 טורבו" ניגטנדו עסוקים בפיתוח משחק נוסף שיקרא "סופר לוחמי הרחובות 2". במשחק הפעם יהיו 16 לוחמים שהם 12 הישנים ובנוסף 4 חדשים:

★ קמי: בחורה קשוחה מאנגליה, מהווה איום לגבי צ'אן-לי כשכעת היא אחת משתי הנשים החזקות בעולם. האמת היא שקמי הינה סוכנת חשאית הנשלחת במשימה להרוס את הארגון של BISON SHADOLU. אם אתם לא תלשינו אז גם אני לא.

★ די-גי: כושי מג'מייקה שעובד בתור רקדן לימבו, מתאגרף בעיטות ומוסיקאי (ועוד יש לו זמן לקרוא וויז בסוף היום). הוא מסתובב בעולם ומחפש את מה שנקרא בפיו "קצב".

אופס...

בגיליון וויז הקודם, פרסמנו 2 מכתבי "וויזים כותבים" במדור הגיגים בוי. לצערנו, נשמט שמו של אחד הכותבים מאחד המכתבים. השם הוא זוהר פינקל, אנו חוזרים: זוהר פינקל.

שלוחה בזאת התנצלותנו הכנה, בתקווה שימשיך לשלוח אלינו מכתבים מועילים גם בעתיד!

★ פאי-לונג: בא מהונג קונג וחושב את עצמו לברוס לי השני. השאיפה שלו היא להיות כוכב סרטי פעולה, אבל נכון לעכשיו הוא שואף להיות הלוחם הטוב בעולם.

★ T אווק: אנדיאני אדום עור שלוחם כדי לקבל בחזרה את אדמות אבותיו מהארגון של BISON (אותו אחד שקמי לוחמת נגדו), אני ובטח גם וויז מאחלים לו בהצלחה. אחלה של סקופ, אה...

חלומותיו של קין או

COMMANDER KEEN 7

קובי פרלמוטר, הקורא הוותיק והפעיל מפתח תקווה שלח לנו את זה:

לאחר ויכוח בין בילי לאימו אם לאכול תפוח אדמה או לא, בילי הולך לישון לאחר שקילל את תפוח האדמה.

לאחר זמן מסוים מתעורר בילי לפתע ורואה מולו כמה תפוחי אדמה חיים וחמושים האומרים לו כי המלך שלהם קורא לו. קין שעדיין בפיג'מה הכחולה שלו (ולכן הוא לובש פיג'מה במשחק) חובש את הקסדה השבורה והידועה שלו, לוקח את אקדח הלייזר שלו, מעביר אותו למצב "הלם" ובשני כדורים מהמם את תפוח האדמה. אז מגיע אליו ילד שמבקש ממנו שיציל את הילדים ממכונת חלומות שנשלטת על ידי מלך תפוחי האדמה שקוראים לו בובו משהו... עכשיו יוצא קין למלחמה בירקות ובראשם בובו...

במשחק נלחם קין במלפפונים קופצניים, בבגנות שזורקות בומרנג,

לכל הכותבים לוויזים כותבים!

נשמח אם תמשיכו לשלוח אלינו כתבות, רעיונות וקטעים מוצלחים שכתבתם בבית. רק מה? אם אתם כבר טורחים, כותבים ושולחים כיתבו את שמכם, כתובתכם ומספר הטלפון שלכם על הדף והשתדלו לא לשלוח זאת בפקס, מפני שאז הנייר מתחיל להימחק לאחר זמן מה.

האמת? אנחנו במערכת ניתן עדיפות לכם, הקוראים שישלחו את הקטעים ל-"וויזים כותבים" מוקלדים על תקליטון - אבל הבחירה בידכם. אנחנו עיתון דמוקרטי.

בתפוחי אדמה, בעגבניות מעצבנות ובעוד אויבים חמודים. לפי מיטב המסורת של משחקי קין יש במשחק המון מקומות סודיים, טונות של בונוסים, וכמובן צירופים של מקשים שנותנים בונוסים, מפתחות, יריות, מעברים לאיזה מקום שבא לך, ומה לא....

דרישות המשחק: תקליטון של 720KB לפחות או כונן קשיח, זיכרון רגיל פנוי של 560KB לפחות ומסך EGA. במשחק יש תמיכה למסכי VGA, EGA ואפילו SUPERVGA בחלקו.

ציונים

סוג המשחק: פעולה

גרפיקה: *

מוסיקה בכרטיס קול: לא נבדק

מוסיקה ברמקול פנימי: *

כיף: בטח ש - *

כללי: *

שווה? בטח!

טיפים:

★ הקש G+F10 ותהיה במצב

GOD שבו האויבים לא

יכולים לפגוע בך.

★ הקש J+F10 ותוכל לקפוץ

לכל גובה שתרצה (עד

אינסוף).

★ הקש W+F10 ותוכל לבחור

באיזה שלב שתרצה.



• GAME BOY • GAME BOY • GAME BOY •

מאת: גיל צוק

קאוואבנגה. מי שלא זיהה את קריאת הקרב הזו יכול לעבור הלאה. מי שכן זיהה

יודע על מי אנחנו מדברים. הפעם אסקור שני משחקי גיים בוי ששניהם, כמה מפתיע, עוסקים בצבי הנינג'ה.

כן, כן אותם יצורים ירוקים, אמיצים, מגושמים ואוכלי פיצה. מפתיע עד כמה שונים שני המשחקים אחד מן השני, על אף שהם עוסקים באותן דמויות.

BACK FROM THE SEWERS



כמעט מושלם, הרקעים מצוירים בצורה טובה והדמויות זזות בצורה חלקה. גם הקול עשוי במשחק זה בקפידה. המוסיקה נעימה ולא צורמת כמו ברוב משחקי הגיים בוי. צעקות קאוואבנגה מוקלטות בקול אנושי ובאופן כללי, איכות הצליל גבוהה (הכל כמובן יחסית למשחק גיים בוי). לסיכום: משחק נחמד מאוד, אומנם סטנדרטי מבחינת העלילה, אבל הגרפיקה והקול עושים את הכל. כדאי מאוד.

שרדר האיום חטף את אפריל אוניל, כתבת הטלוויזיה, חברתם של הצבים. הוא משתמש בה כפיתיון ללכידת הצבים. החדשות הרעות הן שהוא לא לבד - משתף איתו פעולה קראנג, יצור מעולם אחר (חי-זר בעברית) וביחד הם מתכננים מארב לצבים. ובנוסף לכל הצרות, הדרך עד למבצרו של שרדר רצופה מכשולים ולוחמים שונים ומסוכנים.

בדרך, כמו בכל משחק גיים בוי, אתה יכול לאסוף מטעמים נותני בונוס: משולש פיצה מחזיר חלק מהאנרגיה שירדה כתוצאה מקרבות, ואילו מגש פיצה שלם מזכה אותך בקולה חינם... סתם, סתם, מגש פיצה שלם מזכה אותך בכל האנרגיה שחסרה לך.

אבל לא רק דברים טובים מחכים לך בדרך, תצטרך להילחם בכל מכשול שיוצב בפניך, והמשימה לא תהיה קלה: באקסטר - הזכוב האנושי, סאוואר - מוטציה מוזרה, ביבופ ורוקסטאדי - עוזריו של שרדר, ישמחו להקשות עליך את החיים. הגרפיקה במשחק זה היא אחת הגרפיקות הטובות שראיתי אי פעם על מסך גיים בוי. הדמויות מופרדות מן הרקעים באופן

FALL OF THE FOOT CLAN

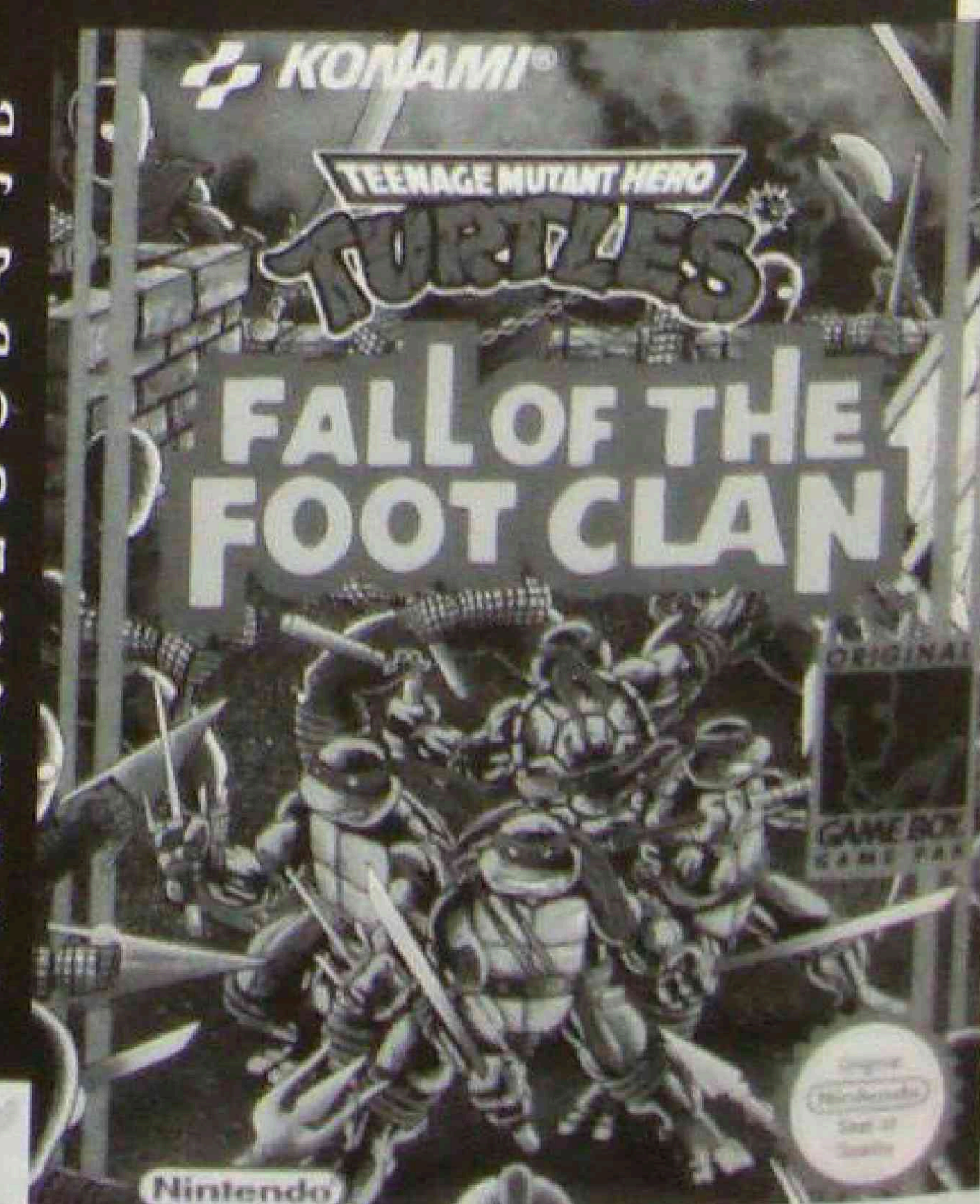
שכצפוי יורד בכל פעם שאתה נפגש עם כל מיני אנשים שלא כל כך אוהבים אותך. גם כאן חוזר על עצמו סיפור הפיצות: משולש פיצה נותן לך 50 נקודות ואילו מגש פיצה נותן לך 100 נקודות (לחזור שוב על הבדיחה עם הקולה?)

הפעם, חוץ מן הדמויות שהופיעו במשחק הקודם, מופיעות גם דמויות שונות בגדלים שונים ומשונים, החל ממסמרים קטנטנים ועד לאופנוענים בגודל שלך. את המחמאות שהרעפתי על הגרפיקה של "BACK FROM THE SEWERS" קשה לי מאוד להרעיף גם על המשחק הזה. הדמויות קטנות מדי, הרקעים פחות יפים והכי חשוב, הדמויות לא מופרדות בצורה טובה מן הרקעים. הקול במשחק די דומה למשחק הקודם, חוץ מקריאות הקאוואבנגה בקול האנושי שהיו במשחק הקודם, וחסרות מאוד כאן.

משחק רגיל בהחלט, אם לא למטה מזה. הגרפיקה באיכות נמוכה, הצליל באיכות טובה והעלילה סטנדרטית. חביב, דרך טובה להעביר כמה שעות של בטלה - אך לא יותר מזה.

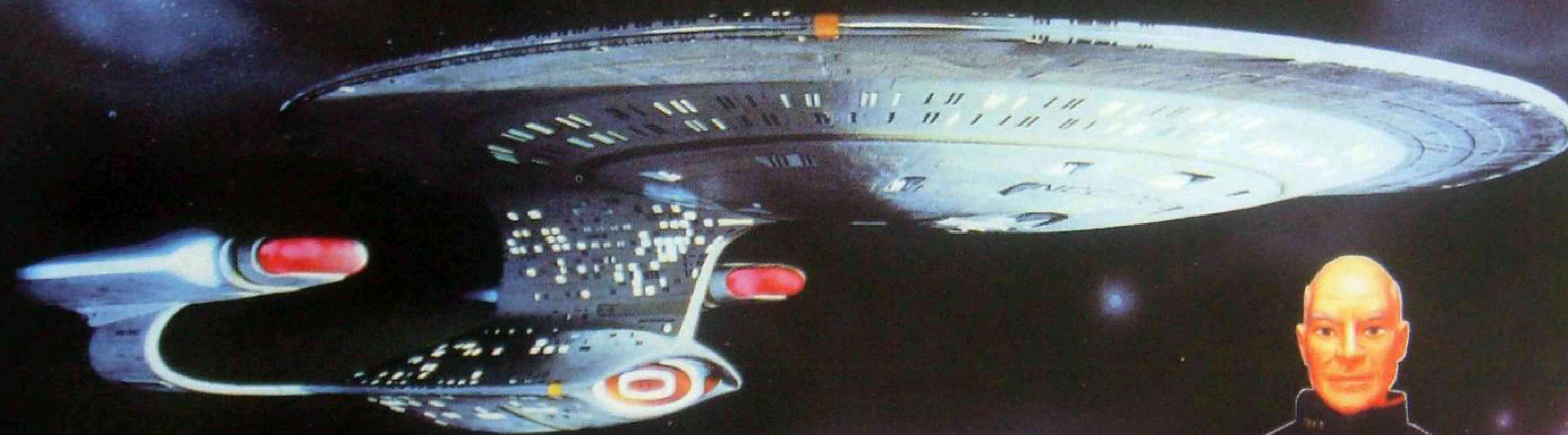
כאמור, גם גיבוריו של משחק זה הם צבי הנינג'ה. על אף שהמשחק עוסק באותו נושא ואפילו מיוצר על ידי אותה חברה, ההבדלים באיכויות הגרפיקה והמשחק בכלל הם הבדלים משמעותיים.

גם כאן, כמה מפתיע, צריכים ידידינו הירוקים להציל את אפריל מידיו של שרדר הרשע (לא כדאי שימציאו פעם איזה סיפור אחר, חוץ מלהציל את אפריל?). במשחק עומדים לרשותך ארבעת הצבים - כל אחד בתורו - כדי לבצע את המשימה. לכל צב יש מלאי אנרגיה



הצטרפו למסע בין כוכבים

1994 STAR TREK



הדור החדש יוצא לחלל!!!



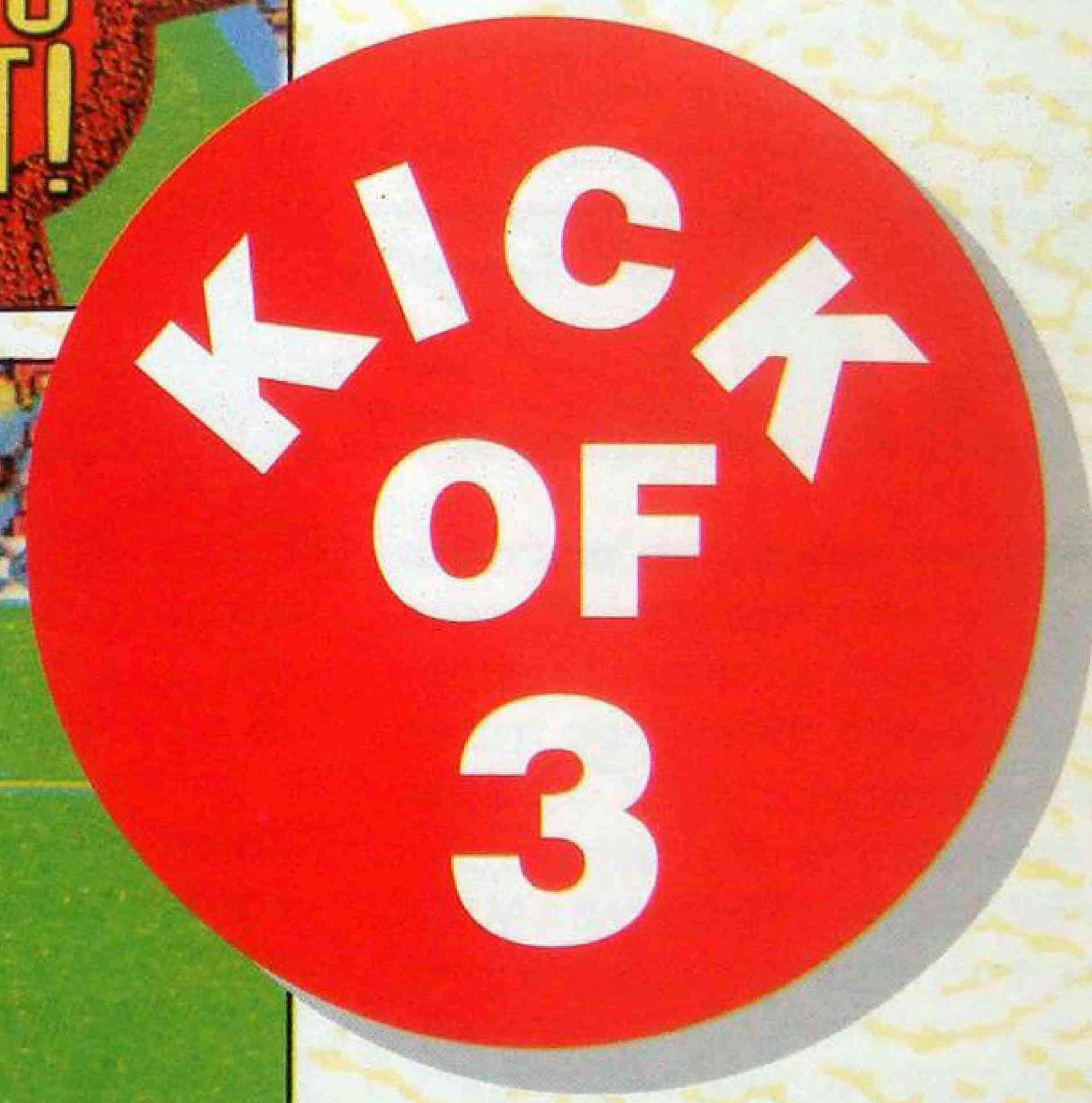
חדש! חדש! חדש!

כל הדמויות, החלליות, הפיזרים
ושאר אביזרי "מסע בין כוכבים",
הכוללים אפקטים חזותיים וקוליים
ממש כמו בטלוויזיה
יכולים להיות שלכם!
להשיג בחנויות הצעצועים המובחרות.

קו מחשבה

BUG SYSTEM

יבוא ושיווק: באג מולטיסיסטם, טל: 03-5794711.



מאת: דוד אידלס

המשחק הקודם של הסדרה, KICK OFF 2, היה אחד ממשחקי סימולציית הכדורגל הטובים ביותר על מכונות ה-16 ביט. מאז הופיעו משחקים כמו FIFA SOCCER ו-SENSI SOCCER, שהם המתחרים היחידים למשחק KICK OFF 3 שלנו. המשחק לוקח קצת

מהמשחק של FIFA, אך השחקנים בו הרבה יותר נוחים לשליטה.

השוערים שלו הם גדולים באמת. הם אינם מצילים כל כדור, אך הכדור אינו קופץ מהם ישר לרגלי ה"בומברדיר". זה מוביל לכמה מפגשים מרתקים בין שוער לשחקן תוקף, מפני שלפעמים השוער מנסה לחסוף את הכדור לפני שמתקיף מצליח להרים אותו לכיוון השער. המשחק לא כל כך מצחיק כמו FIFA, אבל הרבה

יותר ריאליסטי והרבה יותר כייפי למשחק, בהשוואה לקודם.

אם הבקעת גול, שידור חוזר מופיע מיידית בכדי שתוכל להתגאות בעצמך (תוכל גם לרוץ לספר לחבר'ה). אפשר לצפות בו גם ב-SLOW MOTION בכדי לראות את מיומנות השחקן שלך, אשר הצליח להכניס גול כל כך נהדר. לשוערים כאן יש מבחר בלתי נדלה של אפשרויות

להדוף את הכדור. לפעמים הם מסוגלים להעיף את הכדור מרגלי המתקיף ברגע שהוא נכנס לרחבה של השער. לא תאמינו עד שתראו.

המשחק KICK OFF 2 נודע בעבר בכמות האופציות שהיתה בו וגם במשחק הזה יש את כל אותן האופציות, כך שתוכל להתעלם ממבנה 4-4-2 המסעם. להבדיל מכמה משחקים אחרים, השמות של השחקנים בקבוצות הם אמיתיים. כמובן שיש לך קהל המבויס היטב בטריבונות - אי אפשר בלי קצת עידוד ורעשי רקע.

המשחק KICK OFF 3 הוא משחק טוב יותר, כמעט מכל משחק כדורגל אחר. אם אתה עדיין מחשיב את המשחק KICK OFF 2 בתור "המשחק הטוב ביותר על 16 ביט" - תהיה ממש שבע רצון מהגלגול השלישי הזה שלו. עכשיו הכדור בידיים שלך - אחרי גל משחקי הכדורגל שהגיע ל-PC, הנה משחק רגליים משובח למכשיר הסגה מגה דרייב.





הפינה של ד"ר WIZ

שדה התעופה פוגעת במכשיר או בקלטות. וכן כיצד מתקשרים למאגרי מידע.

משפחת נווה שלום. לא - אין כל בעיה בהעברת משחקי טלוויזיה נישאים כדוגמת הגיים גיר או קלטות משחק המכילות רכיבים אלקטרוניים. לרוב מצוין על גבי מכונת השיקוף בשדה התעופה (גם בבן גוריון) כי המכונה אינה פוגעת בסרטי צילום או תוכנה.

לגבי מאגרי מידע, יצא לאור לאחרונה ספר נפלא, לדעת עיתונאים רבים, ששמו "מודם - כל אחד יכול" המסביר כיצד משתמשים במודם ללא ידע קודם ובצורה פשוטה ומשעשעת. הספר כולל גם מידע אודות מאגרי מידע בארץ ומספרי הטלפון שלהם.

שחר אלדד שואל אף הוא לגבי וירוסים: היה לו וירוס, הוא ניקה אותו ולמרות זאת המחשב לא פעל.

אהלן שחר. וירוסים הינם תוכניות מרושעות. לרוב הם פועלים זמן מה ללא ידיעתך וגורמים נזק לתוכניות, וכאשר אתה מגלה - זה בדרך כלל מאוחר מדי. סביר מאוד להניח שכאשר ניקית את הוירוס, קובץ ה-COMMAND.COM שלך כבר היה פגום ולא יכול היה לפעול ללא הוירוס בזיכרון (שהיה ממשיך ומדביק תוכניות אחרות מן הסתם...) לכן, כשמחקת אותו מערכת ההפעלה הפסיקה לפעול.

אגא, הימנע מהעתקות וכך גם תיזהר מוירוסים. זכור שתמיד ישנם וירוסים חדשים שאתה עלול להיתקל בהם גם אם יש לך תוכנת אנטי וירוס.

רועי בוטבול מקרית גת שואל שתי שאלות: מה לעשות כדי להיות חבר בנבחרת וויז וכן יש לי מחשב AT-286 ומסך SVGA, האם עלי להשקיע ולקנות כונן קשיח או CD-ROM?

לגבי נבחרת וויז, התשובה היא פשוטה. כפי שראית בגיליון הקודם, וויז מחפש כתבים חדשים שיצטרפו לנבחרת החלומות שלו. כל שעליך לעשות הוא להחליט שאתה באמת מתאים לנבחרת שלנו (את זה כבר עשית, לא?), לכתוב כתבה בת 500 מלה על כל נושא הקשור למשחקי מחשב, וידאו או משחקי תפקידים, להקליד אותה ולשלוח את התקליטון אלינו. אין פשוט מזה.

באשר לשאלתך על השבתת המחשב, כדאי שתרכוש כונן תקליטורים, כיוון שכל המשחקים החדשים מופקים על גבי תקליטורים, אך יש לי סוד קטן: רוב המשחקים דורשים בנוסף ל-CD-ROM, גם מקום פנוי בכונן הקשיח אליו הם מתקינים חלק מהתוכנה כדי שתפעל מהר יותר או אפילו בשמירת תוצאות המשחק. לכן, כדי לשחק בתוכנות מודרניות חובה שיהיה לך כונן תקליטורים וכונן קשיח.

לא פחות חשוב שתרכוש לוח אם עם מעבד 486SX לפחות, הנדרש כיום על ידי משחקים חדשים. מעבד 286 חלף מן העולם וגם מעבדי 386 כבר נשכחים. כדאי שתחשוב לרכוש פשוט מחשב שלם חדש. פעמים רבות זהו הפתרון הזול יותר, למרות שבמקרה שלך ניתן להשתמש בכונן התקליטונים שלך, במארז כולל ספק הכוח ובמסך ה-SVGA.

אסף יואב נווה שואלים האם העברת מכשיר הגיים גיר בתוך מכשיר הרנטגן של

מצו איתן וג'קי אהרון שואלים, האם קלטות לסופר נינטנדו שהשיטה שלהם היא PAL עולות יותר כסף מאשר קלטות בשיטות אחרות?

חבר'ה, השאלה שלכם נשאלת גם על ידי כל יבואן - לא רק על ידי לקוח פרטי. PAL הינה שיטת השידור הנהוגה באירופה ובישראל. בארה"ב נהוגה שיטת השידור NTSC. בארצות הברית, שבה כל מוצר זול יותר מאשר במקום אחד (בעיקרון...), יש קהל גדול שיכול לרכוש את המוצר, וניתן למכור אותו במחיר נמוך יותר מתוך מחשבה שמספיק שאחוז אחד מתוך 350 מיליון האמריקאים ירכשו אותו... באירופה המצב שונה - מספר העותקים שנמכר באירופה מכל משחק קטן יותר מאשר מספר העותקים שנמכר בארה"ב, ולכן מחירו גבוה יותר.

אור, קורא מושבע שואל: "מדוע בכל פעם שאני מנסה להעלות אנטי וירוס, המחשב כותב על המסך Divide Overflow. מה עלי לעשות?"

ידידי היקר, יש לך כנראה וירוס! הודעה זו מציינת תקלה הנובעת מפעולה מתמטית שגויה לחלוטין. זוהי תופעה רגילה מאוד כאשר מדובר בוירוסים ישנים, המשבשים תוכנות. יש לי יסוד סביר להניח שתוכנת האנטי וירוס שאתה משתמש בה פגומה ומודבקת בוירוס... ישנה אפשרות נוספת שתוכנת האנטי וירוס שאתה משתמש בה פשוט פגומה.

אני מציע לך לרכוש תוכנת אנטי וירוס מסודרת עם אפשרות לעידכונים (כיוון שוירוסים חדשים מופיעים בכל חודש) שתפתור לך לפחות בעיה זו.



DOS=UMB
STACKS=0,0
COUNTRY=044,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM
DEVICEHIGH=C:\DOS\SETVER.EXE
FILES=20
BUFFERS=20,0

- לזיכרון מסוג Extended
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
- לזיכרון מסוג Expanded
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE 4096

(המספר 4096 - פירושו 4M זיכרון - מגדיר את גודל הזיכרון והוא יכול להשתנות בהתאם לכמות הזיכרון שאתה צריכים). המשתנים FILES ו-BUFFERS צריכים לרוב להיות גדולים יותר, אך הדבר צורך יותר זיכרון ולכן אלו הן דרישות המינימום ההכרחיות. לאחר שהטענתם את הנתונים הללו בהתאם, זיכרו כי כל תוכנית נוספת דורשת זיכרון נוסף, ועלולה למלא זיכרון אותו המשחק אתם רוצים להריץ דורש - לכן הימנעו מלהטעין דברים מיותרים, אלא רק דברים חשובים כגון: עכבר וכרטיס קול. רצוי להימנע מלהעלות תוכנות שמכילות את נפח הדיסק או תוכנות אנטי וירוסים משום שהן תופסות זיכרון רב, מאיטות את מחשב ולעתים אף עלולות ליצור בעיות בזיכרון עם המשחק החדש. זיכרו ותייגו.

640 - 0 - זיכרון קונבנציונאלי (רגיל).
1024 - 640 - אזור זיכרון גבוה.
1024 - ומעלה - זיכרון נוסף.
כאשר אנו מעלים DOS או כל תוכנית אחרת כיום, אנו יכולים "להגיד לה" להתמקם באזור הזיכרון הגבוה, ועל ידי כך לפנות מקום בזיכרון הרגיל. כל התוכניות דורשות כמות מסוימת של זיכרון רגיל בו הן עובדות ישירות מהמחשב, אולם לרוב הן דורשות גם חלק מהזיכרון הנוסף.

את הזיכרון הנוסף אפשר לרמות לזיכרון מסוג Expanded או Expanded (לפי דרישות התוכנית), בעזרת תוכנית ב-DOS שנקראת EMM386. תוכנית זו מוטענת מייד עם הפעלת המחשב בקובץ CONFIG.SYS, ודואגת לידע את המחשב איזה סוג זיכרון דרוש למשתמש. אי הנוחות הגדולה היא שבכל פעם שצריכים לשנות את קביעות הזיכרון, יש לעדכן את קובץ ה-CONFIG.SYS ולהפעיל את המחשב מחדש.

כדי לעזור לכם לשחק במשחק שקניתם בהתאם לדרישות הזיכרון, הבאנו לכם את השורות הקריטיות בהגדרת הזיכרון בקובץ ה-CONFIG.SYS: תחילה על השורות הבאות להופיע, בכל מקרה:

DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM.SYS/HMAMIN=1
DOS=HIGH

WIZ

על המקלדת

מאת: שחק בן-צור

בואו ונראה אם המצב הזה מוכר לכם: בדיוק קניתם (בטח שקניתם...) אסור להעתיק) את המשחק החדש ביותר שיצא לפני שעה - נגיד שזה "הנסיך הפרסי 4", רצתם הביתה, הכנסתם תקליטונים, התקנתם, החלפתם 20 פעם בזמן ההתקנה, הקשתם Not enough memory ...1 prince מופיע על המסך!

מוכר?

בטח מוכר!

אז אחת ולתמיד ניתן לכם מספר הסברים ופתרונות!

כאשר יצא ה-PC הראשון (הנה שורש הבעיה) היו בו רק 640K זיכרון. מתוך כמות זו נלקחו כ-20K ל-DOS ועוד כ-20K לתוכניות שונות כגון עכבר, תצוגה וכדומה. נשארו עם מקסימום של 600K לתוכניות שלנו.

ישבו המפתחים וחשבו כיצד להרחיב את גודל הזיכרון ובאו עם פתרון - Memory Expanded (זיכרון מתרחב). זיכרון זה היה מורכב מזיכרון שנוסף פיזית לזיכרון הרגיל והרחיב אותו מעבר ל-640K. תחילה דובר על הרחבה של 1MB שהם 1024K ואחר כך התפתחו הדברים אף הלאה.

הבעיה הגדולה של זיכרון זה - הוא היה פחות מהיר מהזיכרון הרגיל. כשאנחנו מדברים על מהירות בזיכרון צריך לזכור שאחד חלקי מיליון שנייה זה מהיר, ואחד חלקי אלפית שנייה זה איטי. זה היה הפרש הזמנים בין הזיכרונות.

כמו כן, היו צריכים לכתוב תוכנית מיוחדת שתדאג להודיע למחשב כי יש לו תוספת זיכרון, ולהנחות את התוכניות להשתמש בזיכרון זה כשצריך.

לאחר זמן מה מצאו פתרון נוסף, שבעברית קוראים זיכרון מורחב - Memory Expanded. זיכרון זה כבר מובנה על לוח-האם של המחשב וגם מוסיף לזיכרון הרגיל כמות כמעט בלתי מוגבלת של תאי זיכרון. זיכרון זה, בגלל מיקומו ישירות על לוח האם, מהיר מאוד וכמעט אינו משפיע על פעולות הזיכרון הרגילות. וכך הגענו למצב של היום בו זיכרון המחשב מורכב בצורה הבאה:

SPECTRE



מאת: דייזי כץ

השחקנים היותר מנוסים (או הזקנים) שביניכם בוודאי זוכרים את המשחק הישן BATTLEZONE, אשר הופיע על מכשירי ה-ATARI הנודעים. במשחק ההוא התרוצצת על המסך, כאשר אתה רכוב על טנק ומנסה להשמיד כל דבר בעל צורה גיאומטרית שפגשת. עכשיו, אם אתה באמת נזכר במשחק הזה, אתה בוודאי לא נזכר בו בגלל הגרפיקה המעולה שבו אלא בגלל המשחק המדבק שבו.

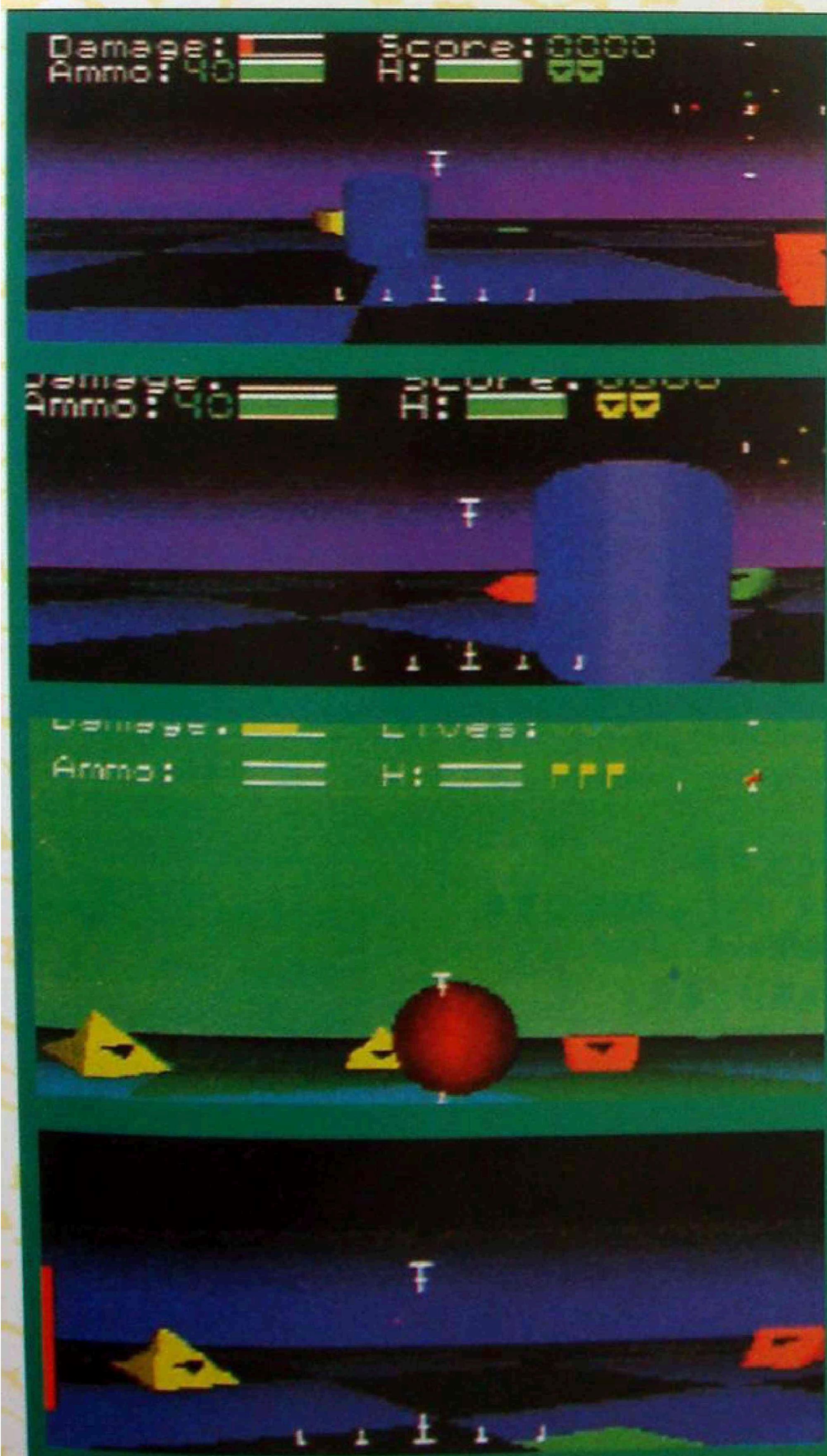
אפשר להגיד שסיפור דומה קיים גם ב-SPECTRE. יש לך ברירה: אתה יכול לבחור בין שלושה טנקים מוכנים או לבנות אחד משלך, תוך כדי העברת נקודות לבנייה של יחידות המגנים, התחמושת והמהירות. השחקן חייב לגלוש על שטח נוסח 7 MODE במשחק אסטרטגי של מחבואים, כאשר הוא מנסה להשמיד את יריביו. המטרה במשחק ליחיד היא להשמיד את כל יריביו או לאסוף את הדגלים, זוהי הדרך המהירה ביותר, מפני שהם תמיד נמצאים באותו מקום.

בשלבם המתקדמים יותר, האויבים יהיו הרבה יותר אגרסיביים. הם יבואו בקבוצות ואפילו ינסו לעקוף אותך. זהירות! לטנקים הצהובים יש גם שריון חזק יותר. דבר אחד שקיים רק בגרסה של סופר נינטנדו הוא היכולת שלך לקפוץ - אתה יכול לקפוץ מעל האויב ולפוצץ אותו מאחורה או לקפוץ ולהסתובב בכדי לקבל מבט של 360 מעלות על הסביבה.

התחמושת נגמרת מהר ועליך לעבור מעל המשטחים הירוקים, אשר יחדשו לך את המלאי. המתח יעלה במהרה כאשר תתחיל לבזבז את התחמושת והאנרגיה, כשהחיפוש המתמיד אחר אספקה טרייה מוסיף מימד חדש למשחק.

כמובן, כפי שיגידו בעלי מחשבי המקינטוש, המשחק SPECTRE מגיע למלוא יכולתו כאשר אתה משחק אותו נגד חבריך ברשת של מחשבים. מצב המסך החצוי הוא הדרך הטובה ביותר לשחק את המשחק. אתה וחבריך יכולים לשחק בארבעה סוגים של משחק SPECTRE. אתה גם יכול להשתמש בחפצים שונים המפוזרים בשטח כמגנים נגד ירי של האויב.

המשחק SPECTRE הוא שיעור נהדר במשחק נכון. אל תיתן לגרפיקה הנמוכה להפחיד אותך, למשחק הזה יש בסיס חזק של משחקיות.

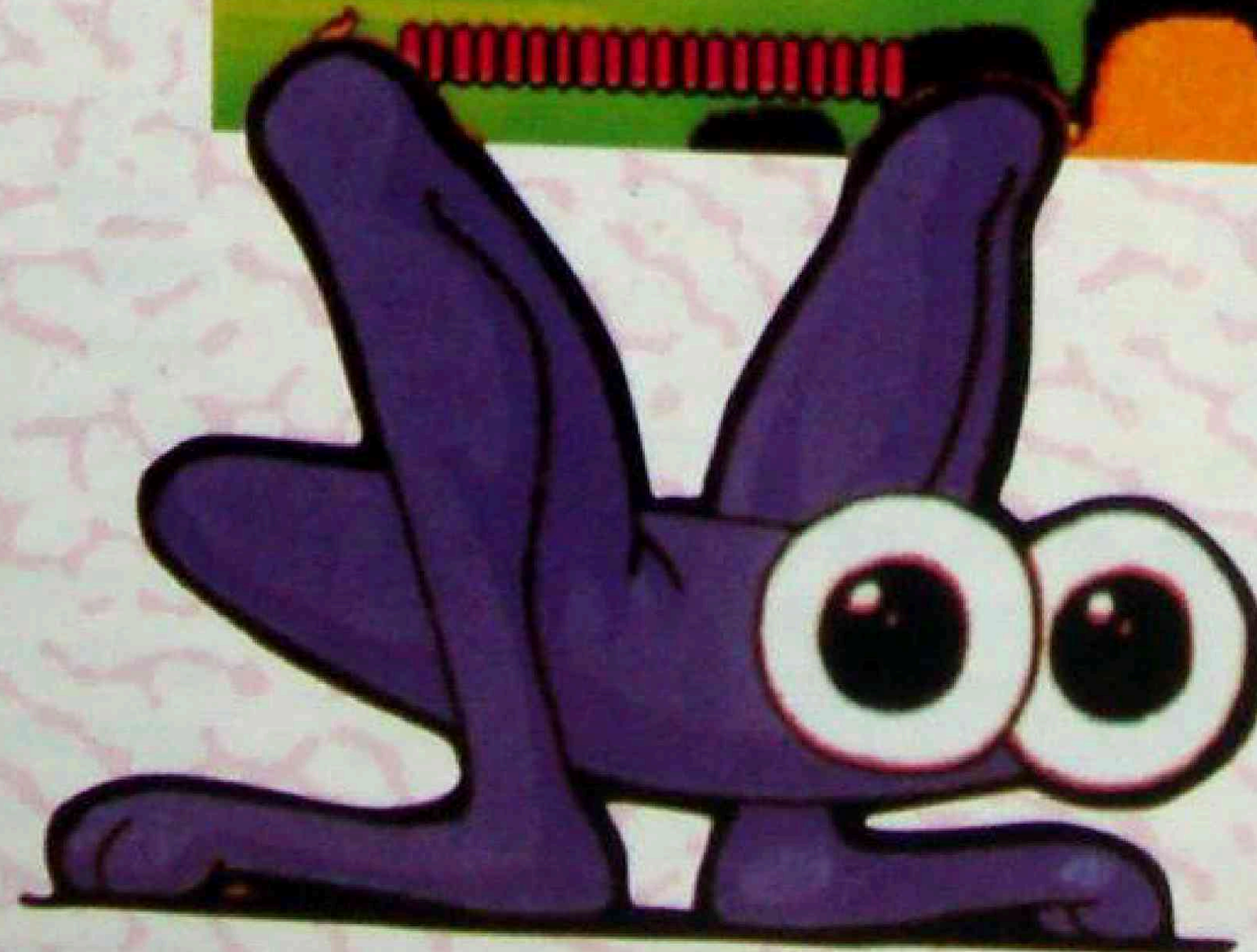
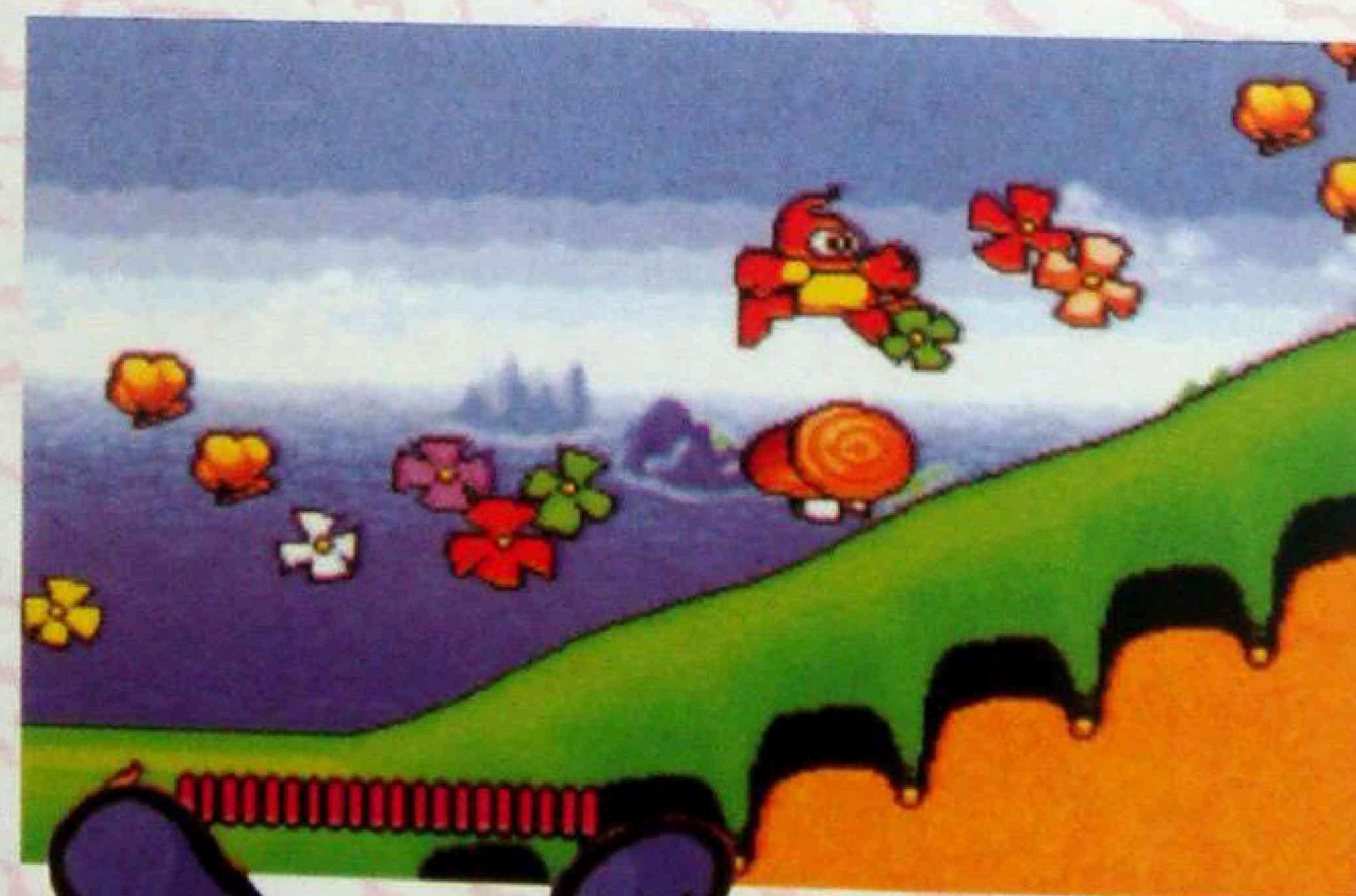




מדליקה (קאובוי, מתאגרף או לוחם רחוב) ותוספת כוח אש אשר עוזרת לו במשימתו להגיע למשטח הבא. וזה הרי הדבר החשוב ביותר במשחק - לעבור משטח.

ל-PLOCK יש את כל האפיונים של משחק משטחים מצוין: דמות חמודה וקצת הומוריסטית, שלבים מלאי חידושים שבהם הנוף פשוט מזמין ומבקש שיחפשו בו, רקע סוריאליסטי, דמויות בונס מקוריות מאוד ועוד. אבל בסופו של דבר, אם כבר שיחקת בכמה משחקים צבעוניים באותו סגנון, כמעט ואין נקודות שאפשר להגיד בגללן שזהו משחק יוצא דופן בענף שלו. זה לא אומר, לעומת זאת, שלא נוח במיוחד לשחק בו, זה גם לא אומר שאתה לא תצחק רק מהמראה החמוד שלו ושעקומת הקושי שלו לא טובה במיוחד. PLOCK הוא בהחלט משחק שכדאי להשקיע בו. חוצמזה - יש לו שם שמצלצל מדליק, שחקו אותה איתו.

הבונסים מאפשרת ל-PLOCK לשנות את דמותו, בדרך כלל הוא מקבל תחפושת



מאת: דייזי כץ

במשחק PLOCK אין לך הרבה דאגות בקשר למשימה הכללית: באופן בסיסי אתה חייב להגיע לסוף כל שלב כדי להרים את הדגל. יש הרבה סיבות בלתי הגיוניות מדוע צריכים לעשות זאת, אך בכל זאת, זהו משחק משטח ולאף אחד לא אכפת "למה" אלא "איך". השלבים מחולקים לשלושה איים - AKRILLIC, COTTON LEGACY ואז האי האחרון FLEAPIT. נשמע מפתה. בכדי להיפטר מאויביו אשר חוסמים את דרכו, PLOCK פיתח שיטה מיוחדת - הוא [מודגש] זורק עליהם את האגרופים שלו. כן, הוא לא מרביץ - הוא זורק אגרופים! לרוע המזל, יש לו רק ארבעה אגרופים כאלה, אך הם יודעים לחזור ולהיצמד אליו כמו בומרנג. הרמה של

שיחות עם מורגן לה פיי

אנחנו וארלוויס



"זה לא מצחיק," אמרתי למורגן שהתגלגלה מצחוק על הספה, "זה מאוד לא מצחיק." אני ואבי היינו כלואים בתוך מלחייה, מורגן הענישה אותנו אחרי שהתעללנו בה במשך שבועיים, בהם היינו מחוסנים מקסמים (פרטים במורגן של הוויז הקודם תחת הכותרת: 'אירוע רפרפת עין-הבוהה')."

אחת, מה היתרון בשימוש במסגרת כוחות יסודנית ב-HERO. "הוא מתכוון למסגרת כוחות אלמנטית, זאת אומרת כוחות בעלי אלמנט משותף." תיקן אבי. "כנראה," הסכימה מורגן, "בכל אופן היתרון הוא במחיר. כוחות שנקנים תחת מסגרת אלמנטית עולים פחות מכוחות שנקנים ללא מסגרת כזו. המסגרת קיימת כדי לעודד קניית כוחות בעלי גורם משותף, זה גותן איפיון לדמות. אגב, ב-HERO FANTASY ממליצים לא להשתמש במסגרת הזו למשחקי פנטסיה משום שזה הופך קסמים לקלים מדי להשגה."

המבט בעיניה של מורגן אמר 'עוד', אז הוצאתי עוד מכתב. בינתיים המבט בעיניו של אלוויס אמר אוכל, ומורגן הסבירה לו בשקט שאנחנו לא (אוכל, זאת אומרת). "יש לנו מכתב מאסף. אסף משחק SPACEMASTER, אבל יש לו כמה בעיות. קודם כל הוא עדיין מנסה להתרגל לתכנון הרפתקאות של מדע בדיוני, אבל מלבד זאת יש לו בעיה ביצירת היקום שלו. זה פשוט יותר מדי מסובך לעומת בניית עולם אחד כמו שהוא היה רגיל. כמו כן, הוא היה רוצה לבטל את ה-PSIONICS בעולם שלו, אבל הוא מפחד שזה יצור דמיון בין הדמויות שלו."

מאת: ערן בן-סער

אבי התיישב על המלח, "כשנצא מפה, הוד-קשישותך, אני מתכוון אישית להשיג 5 קילו רפרפת עין-הבוהה ואז נראה מי יצחק אחרון."

"ואיך תגיע אליה?" שאלה מורגן בהתגרות, "אי אפשר לחזור לשם, כרתו את העץ דרכו נכנסנו, זוכר?" באותו רגע יצא אלוויס מהמטבח של מורגן והביט סביב, "מיאו" הוא ילל ופנה בעצלות לכיוונו. לי אישית לא היה כוח לכל זה. אני מודה, היה כייף שבועיים, אבל מורגן נקמנית מדי מכדי לוותר לנו עכשיו. נזכרתי שבקל גב שלי יש כמה מכתבים חדשים וצץ לי רעיון.

"מורגן," אמרתי והוצאתי את המעטפות, "מכתבים!"

מורגן הביטה בי והרימה גבה אחת (הלוואי שידעתי איך לעשות את זה), "אז?" שאלה.

"סתם חשבתי שכדאי לחזור לענות על שאלות של קוראים, כבר חודשיים שלא עשינו את זה." האמת היא שהיו לנו סיבות ונסיבות מקלות - שאלות כמו: "האם לדעתכם אוגדן המפלצות השני יותר טוב מהשלישי?" לא מצריכות תשובה - הן מצריכות מורה פרטי למשחקי תפקידים, אז חיכינו למכתבים ברמה. הפעם קיבלנו כמה ממש טובים, אז החלטתי להראות אותם למורגן, אבל אז היא לכדה אותנו במלחייה.

"שאל," אמרה מורגן, "נעביר זמן עד שאני אחליט אם להוציא אתכם משם." אלוויס התגרד בדרך אל הספה, זו עם כיסוי הקש שהוא כל כך אוהב, והמשיך ללכת (בהליכת חתול) לכיוון מורגן, תוך גיעגוע ירכייים מוכר.

פתחתי את המכתב הראשון. "את תאהבי את זה," אמרתי, "ליובל הלר מפתח תקוה יש שתי שאלות לשיטת הגיבור: הוא רוצה לדעת איך ליצור את הקסמים או הכוחות: החייאת מתים, גירוש אל-מתים, בבואות ראי והרדמה בשיטת הכוחות של

HERO, ואיך מייצגים מרכיבים חומריים ללחשים בשיטת הכוחות."

מורגן חייכה - היא אוהבת שמכריחים אותה לחשוב והביטה באבי, שגם עיניו נצצו. היא שלפה את כל ספרי החוקים שיש לה לשיטת הגיבור וגרמה לעותקים ממוזערים להופיע ליד אבי. אחרי שעה וחצי של דיונים הגענו למסקנות.

"נתחיל בקסמים. החייאת מתים היא עסק מסובך," הכתיבה לי מורגן, "לפי החוקים של שיטת הגיבור אדם מת כאשר ה-BODY שלו ירד מתחת למינוס ה-BODY המקורי. כלומר אדם עם 12 BODY מת כאשר הוא מגיע למינוס 13 BODY. כוח AID ל-BODY (אם מספיק 6 כדי להבטיח עלייה מעל למינימום של מינוס ה-BODY) מוסיפים לו יתרון שאנחנו המצאנו, כי גיבור הפנטסיה לא תומך בהחייאת מתים, יכול להחיות מתים (+2). עכשיו, גירוש אל-מתים הוא התקפת נוכחות שיחד איתה נקנה בונוס קרב ככוח, בוא נגיד +6 לגירוש אל-מתים ברמה בינונית: OCV +6 (רק נגד אל-מתים -2, פוקוס לסמל קדוש OAF -1), מחיר: 3 נקודות. בבואות ראי הן פשוט כוח IMAGES רגיל, שנקנה במספיק נקודות כדי להשפיע על כל החושים. לאחר שמצליחים בגלגול ה-PRE, האויב יתקיף את הדמויות הקרובות לו יותר. הרדמה היא MIND CONTROL בתוספת החיסרון 'רק על מנת להרדים'. ולבסוף, מרכיבי קסם הם FOCUS למרכיבים בתוספת EXPANDABLE המופיע ב-FOCUS."

גמרתי לכתוב את כל זה. "למכתב הבא?" שאלתי, מורגן הנהנה בראשה ושלחה יד ללטף את אלוויס שהתיישב לידה באותו הרגע. הוא הביט בי ובאבי, "מיאו?" שאל מוסיקלית. "לא עכשיו אלוויס." אמרה לו מורגן.

"קיבלנו מכתב ארוך מאוד," התחלתי, "מאורי פולגר, הוא נחמד מספיק כדי לתקן כמה טעויות שלנו מהעבר ויש לו שאלה

"אסף", ענתה מורגן, "אל תדאג, זה תמיד קשה להחליף סגנון. אם אתה רוצה רעיונות פשוט פנה לספרי/סרטי/סדרות מדע בדיוני - אלוהים יודע שלא חסר. היקום? אל תדאג, אתה לא צריך לתכנן את כולו, מספיקים המאפיינים העיקריים שלו וכמה כוכבי לכת ראשיים, את השאר תמציא לפני כל הרפתקה, או אפילו תמציא על המקום - כל כוכב שתיצור יהיה הגיוני - הגלאקסיה היא מקום גדול. בקשר ל-PSIONICS, אם אתה לא רוצה אז בטל אותם, SPACE MASTER היא שיטת כשרונות - פשוט דאג שכל אחת מהדמויות שלך תתמחה בכשרונות אחרים. אם זה עדיין נראה לך דומה, קנה את ה-COMPANION SPACE MASTER, שם יש עוד כמה וכמה מקצועות." בינתיים אלווים לא עשה רושם שהוא מקשיב למורגן והחל לשלוף ציפורניים אלינו. התחלנו לדאוג.

"שאלה אחרונה", אמרתי, "נתן מירושלים משחק AD&D והוא רוצה לדעת האם כוהנים יכולים להמציא קסמים משלהם ואיך."

"שאלה טובה", אמרה מורגן וחשבה קצת, "זה תלוי איך אתה מסתכל על זה. בוא נעזוב את החוקים היבשים ונסתכל על זה מנקודת המבט של ספרי הפנטסיה הקלאסיים. לפי רובם, כוהן לא מטיל קסמים אלא מתפלל לאלים שיתנו לו את הכוח לעשות מה שהוא צריך."

היא עזבה את אלווים והרימה את ידיה לאוויר בתנועה מגוכחת של כוהן מתפלל לאלים. אני חושב שמורגן מזלזלת בדתות, או באלים. היא יכולה להרשות לעצמה.

"ב-AD&D", המשיכה מורגן כשהיא מורידה את ידיה, "מייצגים את זה על ידי כך שכוהן יכול לבחור כל קסם מרשימת הקסמים בדרגות שהוא מכיר. הכי הגיוני יהיה להחליט כי כוהן שצריך משהו חדש מהאלים מבקש את זה, השה"ם מחליט באיזו דרגה הבקשה שלו ואם זה בטוח היכולת של הכוהן הוא מטיל את הקסם והקסם נוסף לרשימת הקסמים שלו."

אלווים עבר מהספה לשולחן ושלה רגל אל המלחייה, "לא אלווים!" אמרה מורגן, "עזוב את ערן ואבי."

אלווים הביט במורגן במבט של בבקשה, "מיאוז" הוא התחנן. "תעיפי את כדור הפרווה מפה", אמר אבי, "אחרת..."

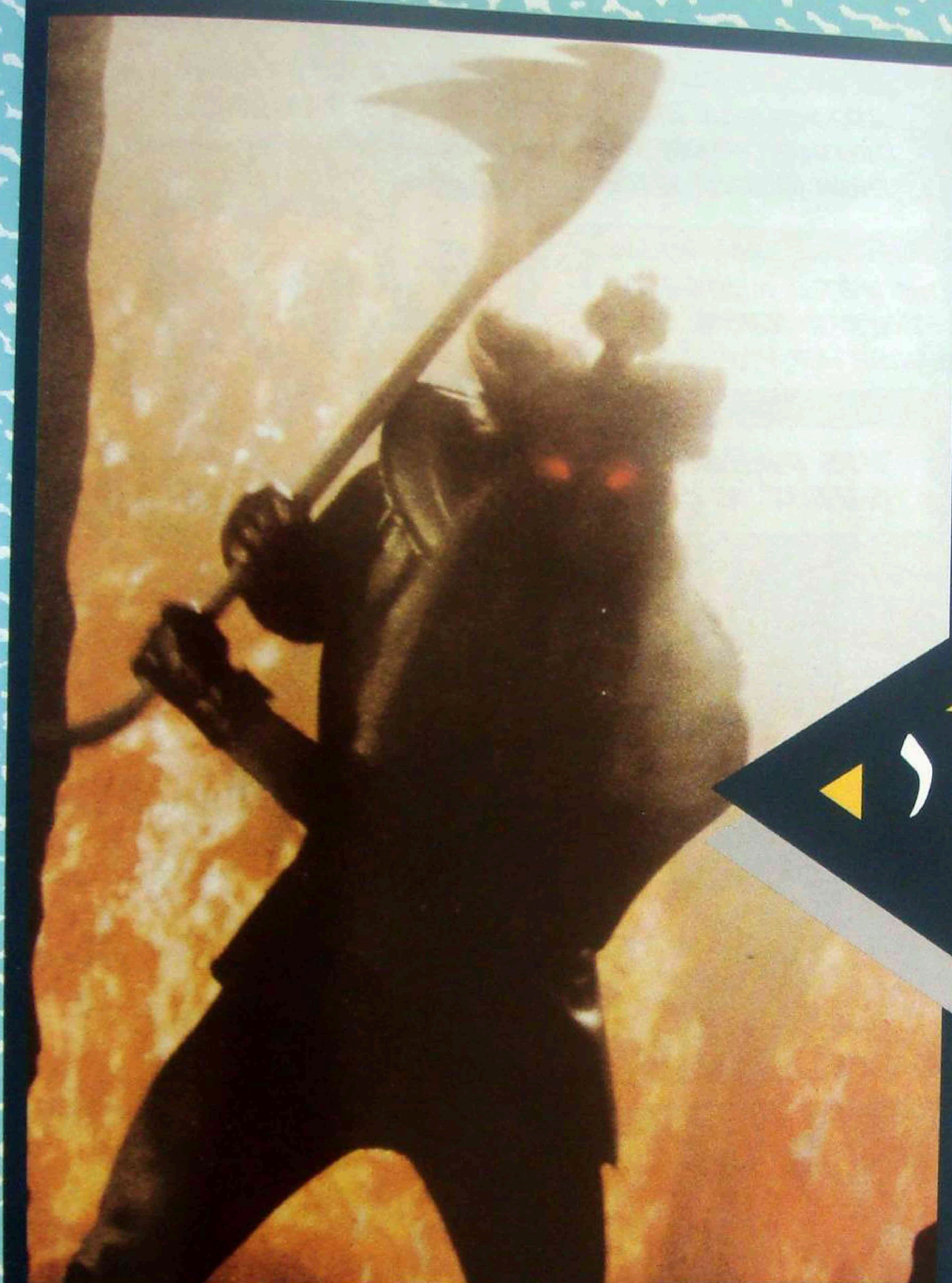
"אחרת מה?" שאלה מורגן, היא הניפה את ידה ומלמלה מספר מלים. אלווים הממוזער הצטרף אלינו למלחייה.



מ ש ח ק י
ת פ ק י ד י ם

מאת: ערן בן-סער וליאור ברנע
בכתבת גיבורי התוהו מלפני שני וויזים הזכרנו אותם בשמותיהם: אל המלחמה, אלת הפיתוי, אל המגפה ואל השינוי התמידי (הידועים גם כמלחמה, נשיות, מגפה ומוות). ארבעת אלו עומדים מאחורי כל תוכניות התוהו המתהוות מזה עידנים על גבי עידנים.
האגדה מספרת כי בזמן בריאת העולם, חשב העתיק מכל על היקום אותו הוא

נסיכי



מהו הכוח האפל העומד מאחורי גייסות התוהו? מיהם המושכים בחוטים במלחמה הנצחית של השחור בלבן? מיהם ארבעת רוכבי האפוקליפסה שיבואו בקץ הימים? בענווה רבה ככל האפשר, נספר לכם את המעט שידוע לנו על נסיכי האפלה, אלי התוהו.

אזהרה: כל הכתוב בכתבה זו הוא פרי יצירתנו המעוות, ללא כל קשר למציאות (אנו מקווים).

רוצה ליצור - מאורגן, מסודר ויפה - ויצר אותו. אבל כוחות האיזון, שהיו עתיקים עוד יותר ממנו, הולידו את המכשירים המושלמים לצורך איזון הדברים, את אלי התוהו, ובראשם רק מחשבה אחת: להפסיק את כל מה שקיים וליצור את התוהו הנצחי. מאז נלחמים האלים, אותם יצר העתיק מכל כדי להשיב מלחמה באלו האפוקליפסה. שדה הקרב שלהם: היקום, כלי המשחק: אנחנו.

האלים אותם יצר העתיק מכל היו רבים ושונים. חלקם טובים וחלקם רעים, חלקם חזקים וחלקם חלשים, אבל כולם נלחמים כנגד אלי התוהו מהסיבה הפשוטה, הם רוצים להמשיך ולהתקיים. נכון, אל הרשע המוחלט יכול לרצות לשלוט ביקום, אבל הוא רוצה שישאר יקום כדי לשלוט בו! מולם אלי התוהו מעוניינים לסיים את הבריאה, וזה כולל את עצמם.

כל אחד מארבעת אלי התוהו הוא מכשיר המעוצב למען מטרות התוהו: אלת הפיתוי - תפקידה לפתות אנשים להתגייס לשורות התוהו, ולפתות את אנשי

המלחמה כדי להחליש ואחרי המלחמה כדי להיפטר מהמעט שנשאר.
אל השינוי התמידי - הוא האל המספק את הכוח הדוחף של התוהו ודואג לכך שבכל פינה של העולם יהיה לפחות מעט תוהו, כדי להתבסס עליו בעתיד. הוא ידוע גם כמוות, וזאת משום שבאחרית הימים (כפי שהיא כתובה בנבואות התוהו) יהיה זה הוא שיבוא אחרי הניצחון הסופי של

האויב לעבור צד.
אל המלחמה - תפקידו להשתמש בעובדי התוהו כדי להילחם פיזית באויבי התוהו, ובכל מה שמסכן את התוכנית הנצחית. כל תכליתו היא להילחם על מנת להשימד.
אל המגפה - הוא האל הזורע הרס ובלבול בשורות האויב, הוא הכוח המחליש, המפריד והמחריב שבא לפני

שונים. כינויים: הטמא, אדון הסבל הנצחי, עוקר החיים.

אל השינוי התמידי: לאל השינוי התמידי מאות אלפי צורות וקשה לבחור את הנפוצה מכולם. אחת הנפוצות היא צורת שלד עטוי גלימות שחורות, אחרת היא צורת ערפל סמיך מאוד, נפוצה למדי גם צורת ספירה שחורה השואבת כל מה שהיא נוגעת בו (אמונה רווחת כי היצור

ספירה שחורה הוא יציר כפיו). ללא שום קשר לצורה, נוכחות האל גורמת לשינויים בלתי פוסקים בכל מה שסביבו. אנשים טובים יעשו רעים, עצים יצמחו במהופך, גבעות יהפכו לעמקים וכדומה. אחת ההשפעות הנפוצות היא שדברים חיים סביבו פשוט מתים, שכן שינוי החיים הוא מוות. לכן נקרא אל זה מוות אף כי אין זו תכליתו. נאמר גם באגדות התוהו כי לאל זה יש את הכוח לסיים את הבריאה כולה, ברגע שלכוחות התוהו יהיה יתרון גדול וברור על כל היקום. עובדיו מקבלים כוחות ללא היגיון

כלשהו, ופעולותיהם הן פעולות לשינוי מצבים לפי רצון האל, אבל קשה להגדיר מה ייחודי לאל השינוי התמידי מעצם מהותו. כינויים: מוות, המחריב, אופל. באגדות אחרות הימים של התוהו מסופר, כי יום יבוא ואל התוהו ועובדיהם יצליחו להחריב את רוב החיים ביקום ולהותיר רק חלק קטן מהאלים. לכשיגיע יום זה יגשימו עצמם ארבעת האלים בצורתם הגשמית כארבעת רוכבי האפוקליפסה, וירכבו לנקודת מפגש שם יאחדו את כוחותיהם ויחריבו את מעט החיים שנשארו ביקום ואת האלים השורדים. מייד לאחר מכן אל השינוי התמידי יערוך את השינוי האחרון ויהפוך את היש לאין ויסיים את הבריאה כולה. כסיכום, רק נוסף כי בספר הקודש של דת עתיקה מאוד שפסה מן העולם, נכתב כי ישנו כוח נוסף, העומד מאחורי ארבעת אלי התוהו, הנקרא המשוקץ. כל החוקרים והפילוסופים שניסו לחקור תיאוריה זו איבדו את שפיות דעתם או מתו כולם כאחד.

שבקצהו הופך לכדור מכוסה קוצים וחודים, איתו הוא מבתר את אויביו הרבים. חשוב מאוד גם לתאר את סוסו הענק: שחור כליל מלבד רעמתו הלבנה, עיניו אדומות לחלוטין ובוקע מהן זוהר על-טבעי. פיו נושף להבות אש ובכל מקום עליו דורכת פרסתו בוערת האדמה. צהלת הקרב שלו מפיצה פחד לטווח של קילומטרים רבים. עובדיו של אל המלחמה מקבלים כוח רב וכושר לחימה מדהים יחד עם כל מיני כוחות התקפיים שונים. נפוצות מאוד בקרבם מתנות של סוס קרב או גרזן מיוחד.



האפלה

גבוה ושרירי בעל עור שחום ושיער שחור. גם בצורה זו היא נשארת עם כנפיה וגיביה. על פי האגדות היא שובה לב אדם במבט, ולאחר מכן יציית זה לכל פקודתיה ומשאלות ליבה. לרוב עובדיה היא מעניקה כוחות הקסמה דומים ומפתחת בהם צורה חיצונית מדהימה ומפתה או לחילופין אישיות כובשת במיוחד. למרות כל זאת כל כוחותיה הם כוחות של פיתוי ולא של אהבה - יש צורך חשוב להדגיש זאת, במיוחד כאשר מדובר בעובדי התוהו שלה: עובדת תוהו יכולה לפתות כל אדם אבל לעולם לא תוכל לגרום למישהו להתאהב בה. כינויים: מלכת אהבת השקר, זונת השחור, אם התאוה.

אל המלחמה: מופיע ברוב האגדות כגבר בגובה שלושה מטרים, שרירי להדהים וצבע עורו כתום. ראשו הוא ראש שור עצום (בדומה למינוסאורים) בעל ארבע קרניים, על אפו נזם ענק מזהב והוא מחזיק בגרזן קרב ענק (לפי מספר לא מבוסס של אגדות: קילשון). גם רגליו מתברך ומטה הם רגלי שור והוא עומד על שתי פרסות ענק. יש לו זנב ארוך למדי

כינויים: דוכס הנשמות המעונות, שוחט כל חי, אביר הגולגולות המנוצצות. אל המגפה: אל מיוחד במינו. בדרך כלל הוא בוחר להופיע כאדם זקן מאוד הלבוש בגדים ישנים, מצחינים ומרקיבים. הוא נשען על מטה עץ פשוט וצולע מעט. הוא עיוור לחלוטין וחירש מאוד, פרצופו מקומט ומעט השיניים שבפיו שחורות. נשאר לו מעט שיער לבן בצידי ראשו וניתן להריח אותו ממרחק ניכר. בכל מקום בו ידרוך תנבול הצמחייה ברדיוס של כמה מטרים, כל בעל חיים יחלה מייד במחלה או מגפה מסוג כלשהו, מקורות מים יזדהמו, מזון יירקב והאוויר ייעשה מעופש. טבח יעלה בקירות שסביבו ומבנים בנויים יחלו להתפורר.

אבוי לו לאדם המביט ישר בעיניו, שכן אז יקולל, יודקן מייד עשרות שנים ויחל גם הוא להפיץ מגפות. חשוב מאוד להדגיש כי אל המגפה לא בוחל גם במחלות של הרוח כגון פיצול אישיות או פאראנויה. עובדיו מקבלים בדרך כלל כוח להפצת מחלות ומגפות שונות וכוחות הרעלה

התוהו ויסיים את הכל.

לאלי התוהו צורות רבות וכוחות רבים. ניכנס רק לתיאור הנפוץ ביותר של האלים, כפי שמסופר עליהם באגדות ובדתות השונות:

אלת הפיתוי: מתוארת בדרך כלל כאישה יפהפיה בעלת גובה ממוצע ולה עיניים ושיער שחורים כלילה. עורה לבן כשלג (הרבה מעבר לנורמאלי) ושני פרטים מסגירים את זהותה: יש לה שתי כנפי עטלף ענקיות על גבה ובפיה שני ניבים, כשל ערפד. לעתים (ולפי הצורך) היא משנה את מיניותה ומופיעה כגבר

הקוסם בתודו

מאת: מורגן לה-פיי

אני רוצה לפתוח בנקודה חשובה אחת: בכל קסם יש אלמנט כלשהו של תוהו. מעצם הגדרת הדברים – קסם הוא שינוי של המצב הטבעי ופעולה בדרך לא טבעית. נכון, הקסם מחולק לאסכולות שונות וחוקי קסם – אבל כולם הם מעשי ידי האדם למען נוחיותו הוא.

גם קסם התוהו מחולק לאסכולות, שוב על ידי עובדי התוהו ולא על ידי האלים, שכן אף אדם לא יכול להיות כאוטי לחלוטין. ארבע האסכולות, כפי שכבר ניחשתם, הן מלחמה, פיתוי, מגפה ושינוי, כשבכל אסכולה תמצאו את הקסמים הנוגעים לה.

במה שונה, אם כן, קסם התוהו מקסם רגיל? קסמים רגילים נוצרים מן הכוח המופק על ידי איזון בין אנרגיות שונות, גם אם מדובר בקסם מכוח הטבעי של המכשף או מרצון האלים המתועל דרך כוהניהם. קסם כדור-אש, למשל, נוצר על ידי יצירת איזון זמני חדש שבו אנרגית האש גבוהה יותר מבדרך כלל, ומולה אנרגיה או מספר אנרגיות אחרות (לא בהכרח הופכיות) אשר יורדות בהתאמה.

קסמי התוהו הם קסמים המופקים מאי-איזון של אנרגיות, מעין קסם שלילי אך בעל פעולות דומות. אותו

כדור-אש המופק על ידי קוסם של תוהו, נוצר כשמעלים את אנרגית האש מבלי לשנות אנרגיות אחרות סביבה ויצירת אי-איזון. מה זה מעניין משהו, מלבד אולי כמה חוקרי קסם? בשל אי האיזון הנוצר מקסמי התוהו, מתרחשות סביב אזור הקסם תופעות כאוטיות רבות. נניח לדוגמה שקוסם תוהו מטיל כדור-אש, התוצאות יכללו תמיד גורם כאוטי כלשהו, החל בפגיעה במטרה והפיכת עץ תפוחים, שסתם היה ליד המטרה, לעץ תפוחים – ועד להקפאת הקוסם המטיל.

מסוכן להיות קוסם תוהו.

אז איפה הבטיחות? בשני מקומות: ראשית, ככל שהקוסם חזק יותר כך הוא שולט טוב יותר באירועים הכאוטיים עצמם (מצד שני פישול של קוסם חזק יכול לגרום לתוצאות מסוכנות עוד יותר מבדרך כלל). הגורם השני הוא כמות הקסם הכאוטי שנמצא באזור.

שלא כמו קסם רגיל, קסם כאוטי משאיר את חותמו על הסביבה. זוכרים את עץ התפוח שהפך לעץ תפוחים? קרוב לוודאי שיקרו סביבו דברים מוזרים מאוד במאה הקרובה – האזור פשוט הפך לטעון

באנרגיה לא מאוזנת, וכל הטלת קסם כאוטי בסביבה רק תגביר את אי-איזון האנרגיה בקצב הולך וגדל. כל קוסמי וכוהני התוהו לומדים 'לראות' אנרגיה לא מאוזנת כבר בתחילת דרכם, וישתדלו להימנע מלהטיל קסמים באזורים לא מאוזנים מלכתחילה, שכן אז גדלים הסיכויים שהתוצאות יהיו כאוטיות יותר מהרגיל. אם נטיל למשל עוד כדור-אש ליד אותו עץ, קרוב לוודאי שהוא יהפוך לכדור מים או משהו בסגנון, ויגביר את כמות האנרגיה הלא מאוזנת באזור.

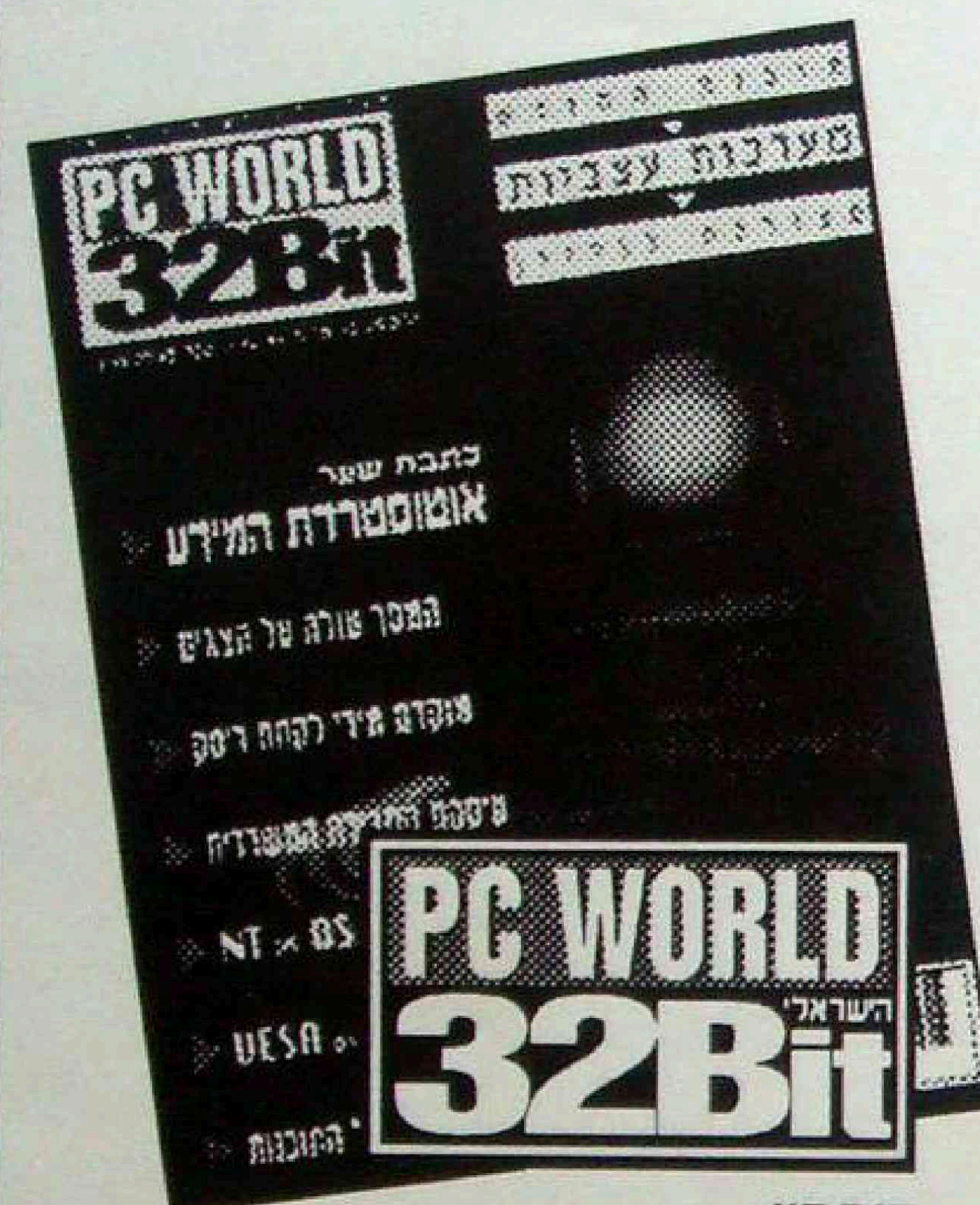
ככל שהאפקט הכאוטי גדול יותר הסיכוי שהתוצאה הכאוטית תהיה קטלנית למטילה עולה בהתאם. הסיבה לכך היא משום שהטבע שואף לאזן מחדש את האנרגיות. עץ תפוחים שהפך לעץ תפוחים הוא אי-איזון קטן שיכול להתפוגג לאיטו במשך כמה מאות שנים. אבל אם תוסיפו עוד קסם, ועוד קסם ועוד אחד, אי האיזון הופך לכה קיצוני עד שיש צורך לאזן את האנרגיות, ומיד. הדרך הפשוטה ביותר לעשות זאת היא לחסל את המטיל. מותו מאוזן מול התוצאות הכאוטיות של קסמיו והופך אותן לטבעיות. שיא האירוניה הוא שמקום המחסה הטוב ביותר מקוסמי תוהו הוא מקום בעל אנרגיה לא מאוזנת שנוצרה על ידי קסמי תוהו אחרים – קוסם התוהו לא יקח את הסיכון...

כמו כן, אחת הסכנות הגדולות ביותר בלהיות קוסם

תוהו, היא שמישהו יטיל קסם כאוטי ליד קסם כאוטי ישן שלך והטבע, כדי לאזן את הדברים, יחסל את שניכם. זו גם נקודת התורפה של קוסמי תוהו חזקים: פשוט שובים קוסם תוהו חלש ומכריחים אותו להטיל כמה קסמי תוהו ליד התוצאות הכאוטיות של קסם ישן שהטיל אותו קוסם עוצמתי. הבעיה העיקרית של הקסם הכאוטי היא שהוא אינו ניתן לצפייה, ולכן כל התעסקות איתו יכולה להביא לתוצאות שונות ומשונות, לא תמיד לתועלתו של המטיל.



חלונות, מולטימדיה PC ושבועון - במבצע!



הירחון
המוביל בישראל

הירחון עוסק בנושאי המיחשוב האישי ובו מדורים, תוכנות, מוצרים חדשים, חדשות, וירוסים חינוך ובעצם מה לא! מתאים לכל הגילאים, לבעלי מחשב ולא לה המעוניינים לרכוש, למבינים ואלה הרוצים ללמוד.

מחיר 12 גליונות 215 ש"ח
מחיר מנוי 169 ש"ח
תוכנה מתנה כל גליון



המגזין שמביא לך את כל החידושים האחרונים בתקשורת המשתלטת על העולם

חדש...חדש...חדש...חדש...חדש
השילוב האולטימטיבי של טקסט, תמונה, צליל ווידאו דיווחים עדכניים ומקצועיים, כתבות על מוצרים, הפקות לומדות, מצגות, כותרים משחקים, חידושים וחדשות.

מחיר 10 גליונות 179 ש"ח
מחיר מנוי 126 ש"ח



כל
שצריך לדעת

השבועון המקצועי לחדשות מחשבים, הכרזות, עדכונים, דיווחים, ימי עיון, מדורים מאמרים מקצועיים, סקרים וכתבות עדכניות. כל שבוע אצלך בבית

מחיר 52 גליונות 411 ש"ח
מחיר מנוי 275 ש"ח



חדש...חדש...חדש...חדש...חדש
המגזין המוקדש כולו לחלונות בעברית שנכתב על ידי אנשי מקצוע בארץ ובעולם. מאמרים, חדשות, ניתוח תהליכים, מדורים, פתרונות לבאגים, טיפים, טריקים ומה לא!

מחיר 10 גליונות 179 ש"ח
מחיר מנוי 149 ש"ח

✂

אני חצה לדעת ולהצטרף כמו ל: ☐ שבועון אנשים ומחשבים ☐ PCWORLD 32Bit ☐ מבעד לחלונות ☐ מולטימדיה

שם _____ כתובת _____

חברה _____ תפקיד _____

עיר _____ מיקוד _____ טל' בית _____ טל' עבודה _____ פקס' _____

כתובת למשלוח _____ עיר _____ מיקוד _____

☐ מצ"ב המחאה ע"ס _____ ש"ח לפקודת אנשים ומחשבים הפקות בע"מ

☐ חייבו את כרטיס האשראי שלי: ☐ ויזה ☐ ישראלכרטי ☐ דינרס

בתוקף עד _____ ת.ז. _____ חתימה _____

ימס' _____

אנשים ומחשבים כינסק 64 ח.ד. 101610 ת"א 61116 מל' 5288448 03 295145 03 5251666 03

כוחות אפלים



משחקי

תפקידים

מאת: ערן בן-סער

שדים, עובדי תוהו, יצורים ממישורי האופל, דבר אחד מעניין בהם יותר מכל דבר אחר: בלי שום קשר לתיאוריות העומדות מאחוריהם או לכוחות המניעים אותם, כל קוסם וכהן רוצה לדעת... איך לזמן אותם.

קודם כל נפריד בין שני סוגים של 'שדים': עובדי תוהו מהשלב השלישי ומעלה ושדים אמיתיים. עובדי תוהו ניתן לזמן בעזרת כל קסם שהיה מזמן אדם רגיל. נכון, הם כבר לא בדיוק 'רגילים', אבל הם עדיין לא בני-אלמוות שיש צורך בטקסים מיוחדים כדי לזמנם. זימון שדים אמיתיים הוא עניין אחר לגמרי - לכך דרוש טקס הפנטגרם.

הטקס כולל מספר קסמים אשר יתוארו ביתר פירוט בהמשך.

בהתחלה יש לצייר פנטגרם על הרצפה (למי שלא יודע, פנטגרם הוא כוכב מחומש המוקף בעיגול, אשר נוגע בכל פינות הכוכב). את הפנטגרם ניתן לצייר בכל דרך שהיא: בגיר, בעזרת מקל על החול, בצבע, בעזרת אש קסומה, בדם, או אפילו בעזרת כמה קורות עץ - אבל ככל שהפנטגרם צויר בדרך טמאה יותר (אש קסומה, דם, דם תינוקות) כך יהיה קל יותר לזמן את השד.

עוד דרישה היא שעל המזמן לדעת לפחות הברה אחת משמו האמיתי של השד. ככל שהוא יודע יותר הברות כך סיכויו וכוחות השד המזומן גדלים. כדי להסביר למה - בואו נבין למה שדים לא מסתובבים חופשי בעולם.

למה? פשוט, ניתן לפגוע בהם. שד נחלק לכוחות ולהברות שם אמיתי, אם שד רוצה להתגשם במישור שלנו עליו לבחור כמה הברות משמו האמיתי - ומכאן כמה מכוחותיו - יתגשמו. במישור שלנו ניתן לפגוע בשדים רק על ידי כלי קסם רבי עוצמה או כלי נשק שדוניים (כלי נשק שכוחות שד או שד של ממש כלואים בתוכם). אם מנצחים שד בעזרת כלי נשק קסם, ה'אני' שלו חוזר להברות השם האמיתי שנשארו במישורי הקיום השדוניים ולכוחות שלו יקח זמן להתחדש, בערך 20 שנה לכל הברה. אם הוא מנוצח בעזרת כלי נשק שדוני לכוחות שלו יקח

פי 100 זמן להתחדש, וזה בטח מפחיד מאוד לשד שמנוצח, כאשר הוא קיים תחת 100 הברות. 10,000 שנה הן הרבה זמן, אפילו בשביל שד.

למזלנו זוהי לא הסיבה היחידה שאין שדים בשטח. שד שמתגשם בעולמנו, ברצון או על ידי זימון, מעביר את ה'אני' שלו ואת המודעות שלו, למה שהועבר למישור שלנו. ואז חופשיים שאר השדים להתקיף את מה שנשאר מאחור כדי לתפוס את מקומו בהיררכיית השדים. כמו כן, שדים לעולם לא יעבירו את כל הברות שמם האמיתי לעולמנו. הדבר הופך אותם לחסרי הגנה במישור שלהם ומלבד זאת אם ינוצחו - לא יהיה להם למה להחזיר את ה'אני' (ואז, אם הם נוצחו בכלי נשק קסום, יהיה עליהם למצוא מישור או משהו ולהפוך לדיבוק, ואם נוצחו בכלי נשק שדוני הם יושמדו לחלוטין!)

לכן, כאשר קוסם מטיל זימון לתוך פנטגרם, ככל שהוא יודע יותר הברות מתוך השם האמיתי - יותר כוחות יהיו לשד המזומן. מרכיבי הטקס לא קבועים לחלוטין, אבל ישנם מספר אלמנטים החוזרים על עצמם: בכל טקס יש להקריב קורבן חי לשד המזומן, יש להזיל בנוכחות הפנטגרם לפחות שלוש טיפות דם בתולה (או בתול), יש להעלות באש משהו היקר למזמן וכמובן יש לציין כמה שיותר מכינויו של השד. לאחר כל זה יש להטיל קסם סגירת פנטגרם. הקסם יסגור קיר בלתי נראה של כוח מסביב לפנטגרם, לתוכו יזמן השד. מייד אחר כך יש לנקוב בשם של ארבעת אלי התוהו, ולחזור על שם אל התוהו אותו משרת השד חמש פעמים נוספות. כעת על המזמן להטיל את קסם פתיחת השער שיהפוך את הפנטגרם

את כל החוקים שבין קוסם מזמן לשד מזומן. הראשון הוא כריתת ברית עם השד ושינוי החוקים בהסכמת שני הצדדים (מייד נדון בכך), והשני הוא הנורא מכל: **שבירת הפנטגרם.**

אם בשלב כלשהו, לאחר שהשד הופיע, תשובש צורת הפנטגרם בדרך כלשהי, ישברו כל ההגנות שסביבו והשד יהיה חופשי בעולמנו כאילו הגיע מרצונו החופשי. יותר מכך, מכיוון שהוא שד שזומן הוא יכול לשאוב את כל הברות שמו האמיתי לעולמנו ועדיין להיחשב כבעל הברה אחת במישור השדים, ועל ידי כך להתגבר על המכשלה היחידה המפריעה לשדים להיכנס בשלימות לעולמנו. שבירת פנטגרם יכולה גם להתרחש באופן שונה - אם משהו או משהו נכנס לתוך הפנטגרם - אבל אז לא מבוטלות ההגנות, פשוט מי או מה שנכנס לשם נתון לידי של השד (מכאן כל הסיפורים הנוראים על קוסמים שדרכו על הפנטגרם של עצמם בטעות). אם זהו הקוסם המזמן, השד קרוב לוודאי ישמור אותו לעינויי נצח ויחזור למישור שלו.

כריתת ברית עם השד היא עסק שונה. במצב זה מסכימים הן הקוסם והן השד על שינוי הכללים הבסיסיים כדי לעזור איש לשדו. נגיד שקוסם מזמן שד ורוצה שהשד יגיד לו מהי בדיוק הטבעת הקסומה שמצא אתמול. השד לא חייב לענות ואכן הוא מסרב. לכן מציע לו הקוסם שימשיך בשבילו קוסם אחר העובד יחד עם שד אויב, ויגרום לו להיכנס לפנטגרם ובתמורה יענה לו השד. השד מסכים והברית נחתמת. כעת, ברגע שיביא הקוסם את הקוסם השני אל תוך הפנטגרם יהיה חייב השד להסביר לו את מהות הטבעת. הקוסם יכול להחליט בסופו של דבר לא לבצע את העסקה ולשלוח את השד חזרה, אבל שדים נוטרים טינה ולא רואים בעין יפה הפרת הסכם. הם שדים, אל תשכחו לרגע.

לסיכום, כל מה שתצטרכו כדי להתאים את כל רעיון זימון השדים לעולם שלכם הוא לכתוב את הקסמים 'סגירת פנטגרם', 'פתיחת שער' ו-'זימון שד'. דאגו להכין אותם בדרגות גבוהות למדי או לחילופין לבעלי עלות נקודות קסם רבה, כדי שלא כל קוסם יוכל לזמן לו שד. העולם פשוט לא יהיה מקום בטוח.

הברות משמו האמיתי של השד ולהטיל לחש זימון שד. אם הכל עבד כמו שצריך השד המבוקש יופיע בתוך הפנטגרם. השד יהיה כפוף לחוק היחיד הקיים בתוך התווה (שהושאר שם על ידי כוחות האיזון הבראשיתיים): שד שזומן חייב לציית למזמנו, לפחות לפקודה אחת. הוא רשאי לבקש תגמול בעד שירותיו אבל מזמנו לא חייב לתת לו כלום (אם כי עדיף, חבל להתעסק עם שדים). הסיבה לכך ששד כפוף לחוק, נעוצה בעובדה ששד מזומן לא יכול להשתחרר מהפנטגרם ולחזור למישור שלו מבלי שהקוסם ישחרר אותו, אבל הכוח הזה נשמר רק עד שהשד משלים את הפקודה של הקוסם.

יש לשים לב ששאלות לשד לא נחשבות לפקודה. קוסם יכול לזמן שד ולשאול אותו 1000 שאלות שונות לפני שיתן לו משימה לבצע, אבל

בריתות טמאות



השד לא חייב לענות עליהן. כמו כן, הקוסם לא חייב להטיל מטלה, הוא יכול לשאול את השד כמה שאלות ולשחרר אותו אחר כך מהפנטגרם, לכן שדים יענו בדרך כלל על שאלות שמציגים בפניהם הקוסמים המזמנים. ישנם שני אירועים שבכוחם לשנות

למעין שער למישור השדים, שם המישור מצוין במלות הלחש. משלב זה ואילך אין חזרה - אם לא יושלם הזימון תוך שלוש עשרה שעות יהפוך השער לנצחי ולחד כיווני, אל תוך המישור השדוני, וכל מי שיגיע בו יישאב אל המישור. עכשיו יש לציין בקול רם כמה שיותר

מאת: טל גוטמן

בעקבות העיסוק המסיבי שלנו בכאוס החודש, החלטתי לכתוב את הדמות לפי הכללים שערן פרסם בווז 38 על עובדי תוהו. כתבתי אותה בהירו סיסטם, והשתוללתי לגמרי עם הנקודות. אז קבלו אותה:

רקע

פרי היתה ילדה מכוערת מאוד. עוד מימי גן הילדים היו בוכים כשהיו רואים אותה, אבל כאשר פרי למדה לדבר ולתקשר בצורה נורמלית, התגלתה המתנה האמיתית שלה: היתה לה מין משיכה, לא פיזית, אלא מהסוג של "יש לה אישיות נהדרת". היתה לה מין כריזמה שלא מוצאים בכל יום, דבר שיש למנהיגים גדולים כמו צ'רצ'יל ונפוליאון והיא ידעה לנצל זאת. טוב. למרות שהיא היתה מאוד אינטליגנטית, פרי לא נהנתה לעבוד קשה בבית הספר, אבל היא ניצלה את כושר השכנוע שלה כדי לגרום לאנשים אחרים לעבוד בשבילה.

רק אחרי שפיתתה את בן האיכר הטיפש שהיה שכנה, ולאחר מכן האשימה אותו בכך שאנס אותה, הבינה מהו יעודה האמיתי בחיים. היא החלה לגדוד מעיר לעיר, מפתה בכל פעם מספר גברים ונשים(ם), מדביקה את רובם במחלות מין שלא השפיעו עליה, לרוב גונבת את ארנקם, ולאחר מכן מספרת הכל לבן זוגם. החיים היו בסדר גמור ולאחר שהרסה את חייהן של לפחות כמה עשרות משפחות טובות, היא קיבלה את נשיקת התוהו הראשונה שלה.

פרי כתחילת השלב הראשון

אלת הפיתוי החליטה לתת לה מתנה שהיא רצתה כבר הרבה זמן: יופי מהמם וכתובת קעקע בה כתוב "אני רוצה אותך" בשפת חמשת הגזעים הנפוצים ביותר (כולל אורקית). היא הפכה למכונת הפיתוי המושלמת. היא כבר לא הסתפקה בכפרים קטנים, אלא הנהיגה שבטים במלחמה עליה, אנשים רצחו את חבריהם כדי להתקרב אליה ולגעת בה, ובסך הכל היא התנהגה כמו THE BITCH FROM HELL, אולי בגלל שהיא היתה כזו. באותה תקופה היא פגשה עובד תוהו של אל המלחמה, ופיתתה אותו למסור לה את שמו האמיתי, כל שמו האמיתי, והיא הצליחה. עכשיו היה בראשותה עובד אל המלחמה בדרגה שלישית (נא לזכור, היא היתה בדרגה ראשונה) שיעשה כל מה



פרי, עובדת של אלת הפיתוי

לדמיין. המסע המשיך כך עד שהשמועות על "המכשפה שמביאה מאחוריה צבא" הגיעו לאוזני הצבא החזק באזור. זה היה צבאו של הברון המקומי, והוא נשלח לקדם את פניהם של פרי וצבאה. פרי, לפי מיטב מסורת הכאוס, פיתתה את שני מפקדי הצבא וגרמה לכך ששני הצבאות יחריבו את עצמם, בזמן שהיא המשיכה לארמון המלוכה. דבר זה הקנה לה את נשיקת התוהו השלישית שלה והמעבר לשלב השלישי.

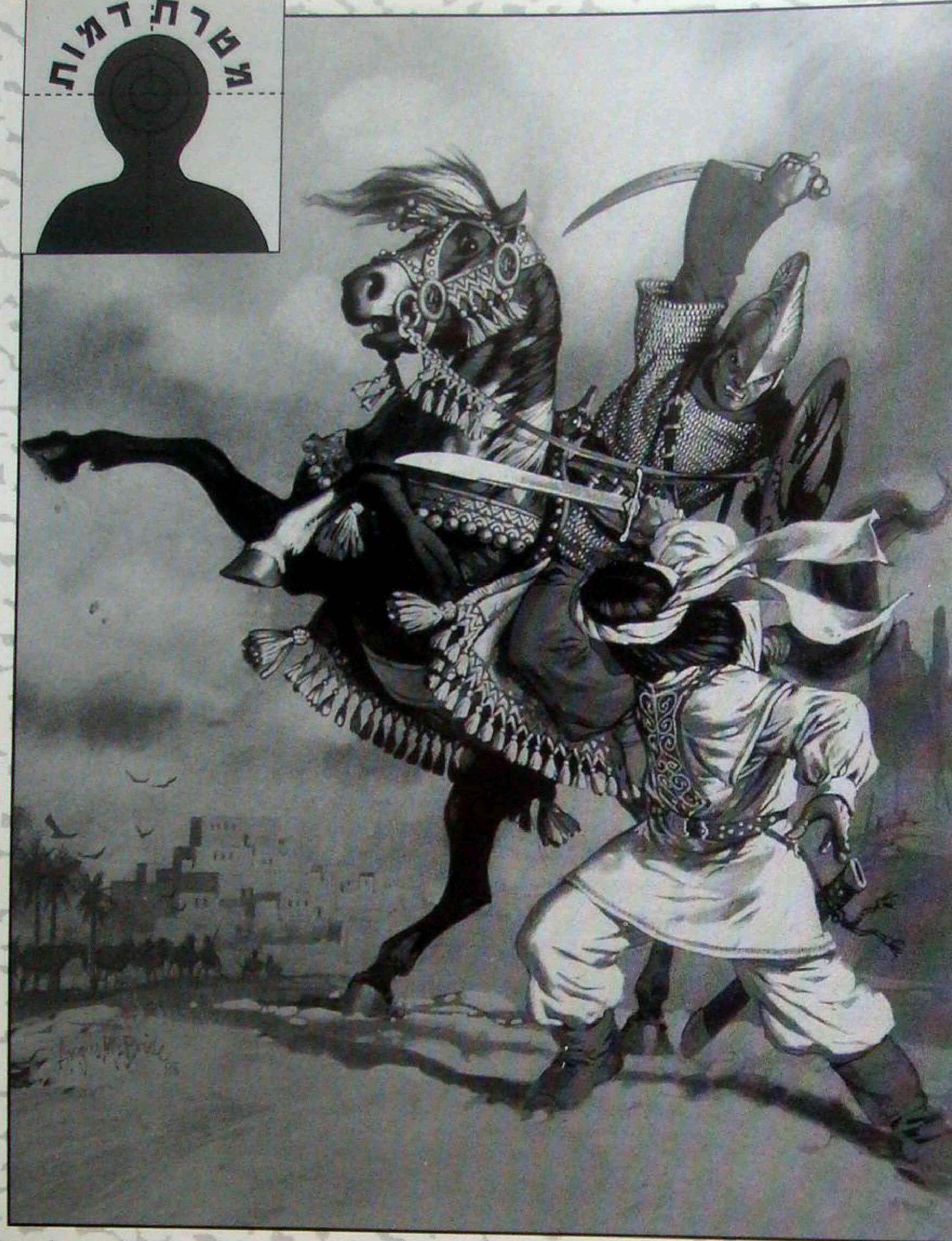
פרי בשלב השלישי

לאחר עוד כמה מסעות הרס, הגיעה פרי למסקנה שהחיים בדרכים פשוט לא נוחים לה, והיא החליטה להתמקם בבירת הקיסרות. עם הכסף שהיה לה, היא האנה לסדר לעצמה תואר אצולה, ולהיות מוזמנת לכל המסיבות הנחשבות. כמוכן שמידי פעם היא האשימה מישהו (לרוב איזשהו פלדין חביב) באונס, לאחר

שתרצה. היא השתמשה בו בתור "בעלה" ש"במקרה" תמיד תפס אותה "כוגדת" בו עם אחרים, והרג אותם להנאתה. החיים היו טובים, ולאחר שגרמה לזכרים רבים בשתי ערים מרכזיות לטבוח אחד בשני בקרב עליה (היא פיתתה את שני ראשי העיר), החליטה אלת הפיתוי להעניק לה נשיקת תוהו שנייה.

פרי בשלב השני

בשלב זה פרי התחילה לחשוב בגדול. היא החליטה שנמאס לה מעובד התוהו שהיה ברשותה, והחליטה לבקש מצבא המעריצים שהיה לה להיפטר ממנו. לאחר כריתת ברית בינה ובין צבא שהוגנה על ידי עובד תוהו אחר של אל המלחמה, יצאה פרי לאחד ממסעות הפיתוי הגדולים ביותר שלה. אחרי שהרסה על ידי כוחות הפיתוי שלה את ליבותיהם וחייהם של אנשי עיר/כפר/ישוב כלשהו, מלאכתו של הצבא העוקב אחריה היתה קלה משאפשר



שפיתתה אותו. מידי פעם היתה מקבלת הוראות משרת פיתוי זו או אחרת בנוגע לגיבור שהיה מטריד את אלי התווה, במסע צלב מטופש זה או אחר שמחליש את כוחם/הכוח של משרתם/גורם להכחדה מהירה של אוכלוסית השדים המקומית. מה שפרי נהגה לעשות היה להתחבב על אותו גיבור (ולא מדובר פה באביר קטן, אלא בגיבורים גדולים כגון הרקולס, סיר לנסלוט וכו'), ולהבטיח שתתחתן איתם רק אם "יביאו לה את התפוח שגדל בקצה העולם על צלחת העשויה מעורו של הדרקון הדו ראשי הקרוב ביותר". כמובן שהמשימה היתה בלתי אפשרית, והאבירים נהרגו, אבדו בדרך או סתם לא חזרו מעולם - דבר שהוציא אותם מרשימת הבעיות של אלי התווה המקומיים.

פרי גם חשבה על מספר מהלכים גדולים אשר, בתורם, ימוטטו את הממלכה מבחינה כלכלית. היא גרמה לכמה מעשירי העיר לתת לה במתנה זהב. הרבה זהב. היא לא רצתה דבר מלבד זהב. אף אחד לא ידע מדוע היא כל כך מחבבת זהב. לאחר כמה שנים של אגירת זהב "התחבבה" פרי על מנהל המשמרות במטבעה המקומית, ו"שכנעה" אותו להפוך את כל הזהב שברשותה למטבעות הממלכה. כאשר גמרה לעשות זאת, היה בידה הון של כמה מיליונים, אותם חילקה לכל הממלכה, וכך גרמה לערך הכסף לרדת דרסטית ולהתמוטטות כלכלית. כמה נפלא.

כאן אני עוצר בהיסטוריה של פרי. היא רק NPC, לא דמות מושלמת ולכן לא אכתוב את כל ההיסטוריה שלה, אני משאיר את זה ל-GM שלכם, שישתמש בה כאוות נפשו. אכתוב עוד רק את רשימת הכוחות שלה (על פי חוקי ההירו סיסטם) בשלב השלישי.

פרי בשלב השלישי

(ליר כל דבר כתבתי את המחיר שלו בנקודות)

כוח: 15 (5), זריזות: 20 (30), כושר: 15 (10), גוף: 17 (14) אינטליגנציה: 20 (10), אגו: 16 (12), נוכחות: 20 (10), יופי: 25 (7), הגנה פיזית: 5 (2), הגנת אנרגיה: 5 (2), מהירות: 4 (10), התאוששות: 6, כוח סבל: 30, הלם: 33.

כוחות

כל כוח עובר לשליטת כל יצור שיוודע את חברת השם האמיתי המקושר לכוח, כאילו הכוח הנקנה עם היתרון ניתן לשימוש על ידי אחרים, אבל לא על ידי בעל הכוח. זהו היסרון בשווי רבע בעל הכוח - senses enhanced - חוש שמיעה וריח מוגבר (+3 לגלגול ה-perseption עם 2 החושים הנ"ל) (12). הברה שולטת: זו drain 4D6 (24). הברה שולטת: פה

life support, פרי לא צריכה לנשום, לאכול, להוציא פסולת וכו' (12). הברה שולטת: בי 10D6 mind control (40). הברה שולטת: פאק shapeshift - לשנות את צורתה לצורה של כל יצור אחר במסה שלה. (24). הברה: גא desolidification - היכולת להפוך לגז (כדומה לערפד), היא לא פגיעה להתקפות רגילות, אבל כן להתקפות מכלי נשק חובטים העשויים מעץ, וקסמי אש (32). הברה: זוף.

כשורים:

פיתוי: 17- (6), שכנוע: 17- (6), משחק: 17- (6), היכרות עם כלי נשק נפוצים: (3), זריזות ידיים: 13 (3).

חסרונות

הגבלה פסיכולוגית: ניתנת לשליטה מלאה אם משהו מגלה את שמה (נדיר, טוטאלי) (15); הגבלה פסיכולוגית: לא מסוגלת לזוז בתוך פנטגרם (נדיר, טוטאלי) (15); סופגת 2D6 נזק ממים קדושים (כל

סיבוב, מצוי) (20); פגיעות להתקפות מכלי נשק קדושים (מצוי, פי 2 נזק) (20); נרדפת על ידי עובדים של אלי הסדר (חזק כמו, רוצה לפגוע בצורה רצינית, מופיע לעתים רחוקות) (10); תכונה מזהה: כתובת קעקע על החזה (מוסתר בקלות, גורמת לתגובה חזקה) (15); יריב: לפרי יש יריב - עובד של אלת התווה שבא מאותו כפר ומנסה להגיע לפניה לדרגת שר, וכרגע נמצא בדרגה הרביעית והוא במבחנים. (10); מגבלה פסיכולוגית: התמסרות טוטאלית לכאוס (מצוי, טוטאלי) (20); מגבלה פסיכולוגית: תנסה לעשות דברים שמעבר ליכולתה (נפוץ, חזק) (15); נרדפת על ידי צייד מכשפות: חזק יותר ממנה, רוצה לפגוע, מופיע לעתים תכופות (20); פגיעה להתקפות נוכחות של אנשי דת (נדיר, פי 2 נזק) (10).

סה"כ נקודות: 268.
סה"כ חסרונות: 175.

שון.שני

תקציר:

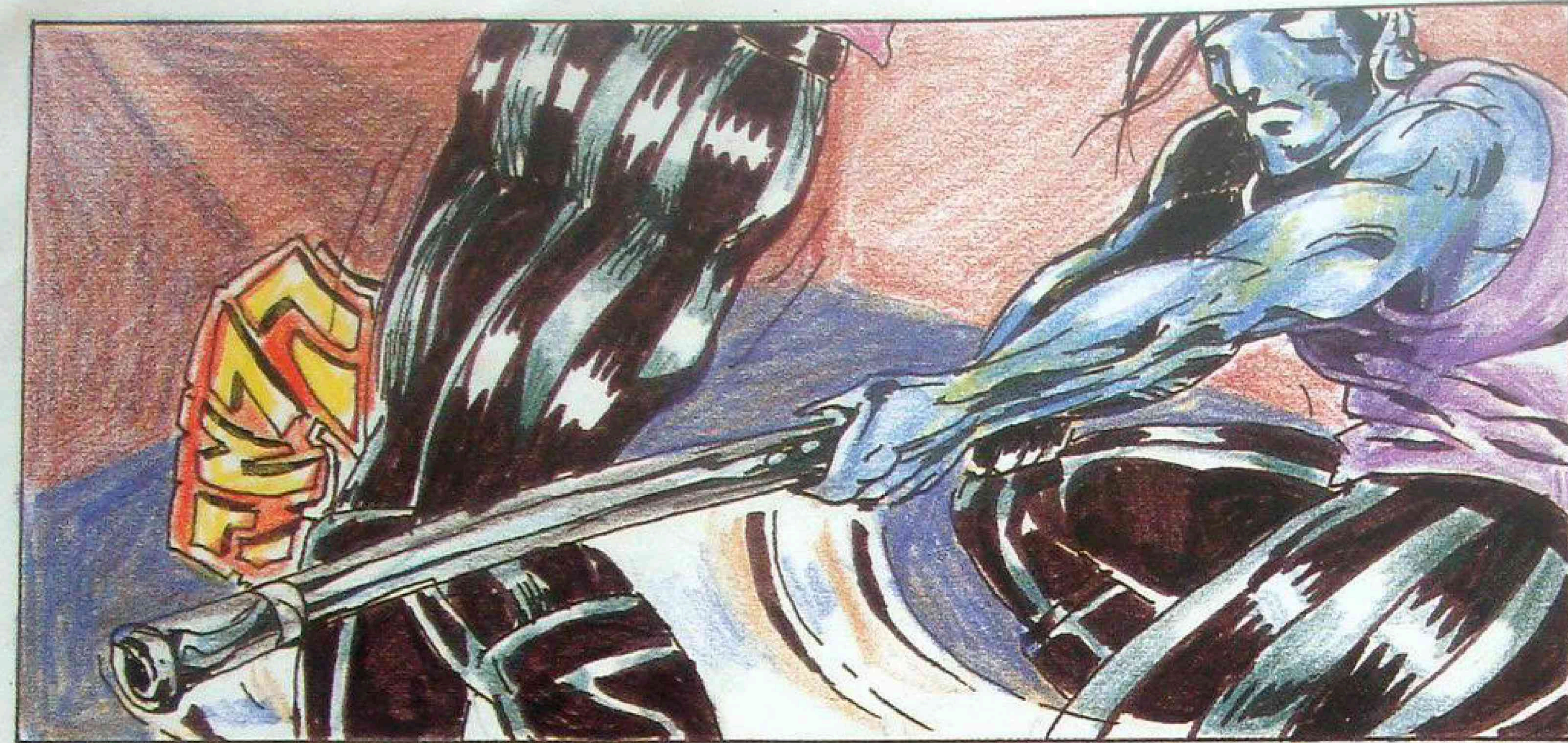
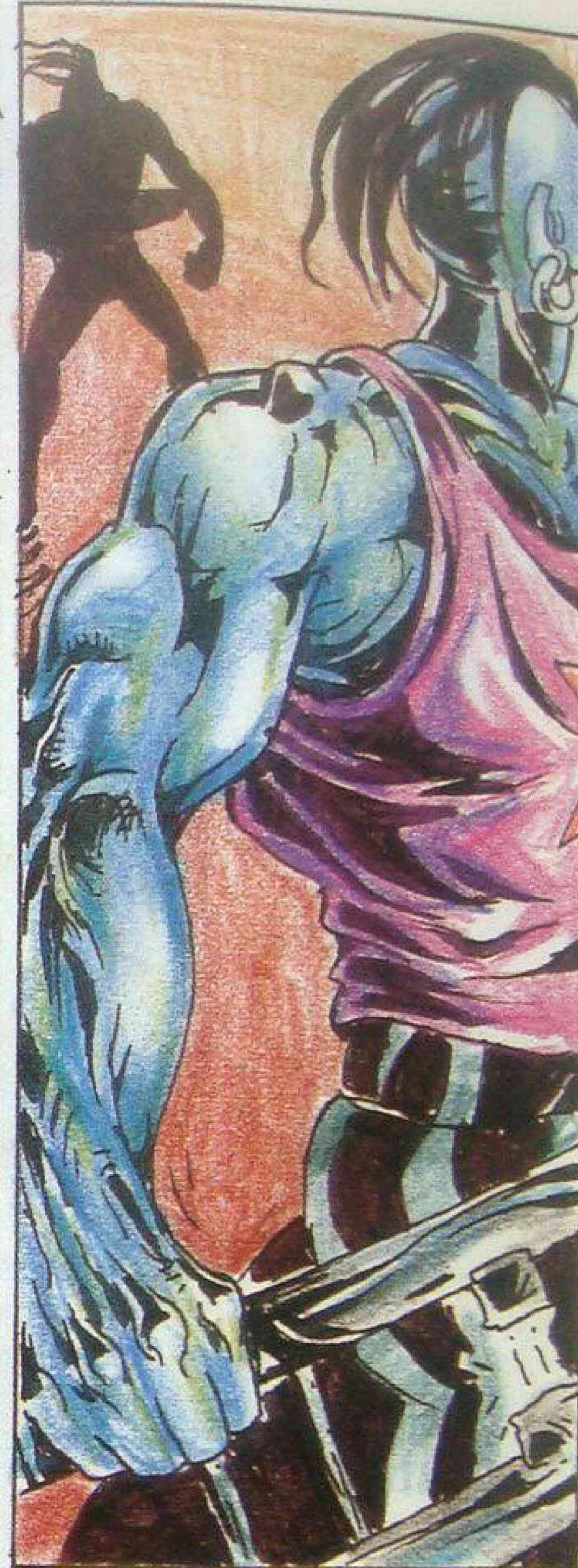
ספרון מפשל במשימתו
האחרונה. ומאכזב
שבט תת-קרקעי.
כפילו הרשע מגיע
לנצוף בו, והם נכנסים
לנויכוח שממנו והלאה
הכל פתוח...

אף פעם
לא היית צריך
אותך כחלק
ממני!

אני יכול
להסתדר טוב
מאד גם בלי
השטן שזוחש
לי באוזן...

מתי תבין
ספרון? אתה תלוי
בי, בלעדי אשיותך
אינה מאוזנת...

ככל שיקח לך
יותר זמן להבין,
כך יאבד לך
יותר...



הטוב תמיד
מנצח, זו עובדה
ששום-דבר
לא יוכל לשנות.



אל תעשה
את זה! "טוב"
לא קיים ללא
"דע", אנחנו חייבים
להתמזג, עכשיו!



המשק ברסלן הורא

לוח

ל מכירה

- ★ למכירה 6 משחקים לגינים בוי - סופר מאריו, ספיידרמן 1, ספיידרמן 2, ALIEN - כל אחד ב-30 ש"ח. בנוסף משחקי מחשב - לוחם הרחוב ו-F-16 - כל אחד ב-85 ש"ח. אייל פרנק, 09-570602.
- ★ למכירה כישוף 2,4,5,6,7, כל אחד 20 ש"ח, הקונה 3 מקבל אחד בחינם. בנוסף, למכירה המשחקים: אולטימה 7 - 65 ש"ח, גובלינים 2 - 50 ש"ח, S.O.S - 65 ש"ח, כל המשחקים מקוריים וחדשים. טל, 04-833444.
- ★ למכירה מחשב 386SX, 100MB, 33MHZ (מהירות), 1MB זיכרון ללא מוניטור. צחי, 03-9674567.
- ★ למכירה כרטיס קול GALLANT תואם סאונד בלאסטר כולל תוכנות, רמקולים ומיקרופון במחיר 225 ש"ח. יונתן, 09-558649.
- ★ למכירה משחקים במחירים משוגעים: יומן של הטנטיקל - 40 ש"ח, הבגידה בקירנדיה - 50 ש"ח, אבודים בזמן שני חלקים - 60 ש"ח, LOOM - 30 ש"ח, הסיפור שאינו נגמר 2 - 20 ש"ח, משחק קוביות ומחשבה - 10 ש"ח ו-BADBLOOD - 20 ש"ח. כל המשחקים מקוריים באריזה ועם קודים. ממש לא להאמין, נכון? בנוסף מחשב XT, 640K, 2 כוננים במצב טוב, במחיר 150 ש"ח (ללא מסך ומקלדת). אייל, 03-803011.
- ★ למכירה מבחר גדול של משחקים באריזה מקורית ביניהם: פלאשבק, פנטום האופרה, קווסטים, מסע בחלל, נמלולים ועוד, כולם במחירים מפתיעים. עופר קרניאל, 03-6778363.
- ★ למכירה סופר מגאסון במצב מצוין + שנאי + חיבור לטלוויזיה + קלטת בשווי 150 ש"ח. גיא, 03-9652053.
- ★ למכירה/החלפה ווילי ביימיש, כדורגל סטרייקר 94, אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס, סאנגו פייטר 2 ועוד רבים אחרים. דפי, 07-751537.
- ★ למכירה 14 משחקים לסגה ביניהם: אזור הפנטזיה 2, פוטבול ועוד. יונתן, 04-835948.
- ★ למכירה משחק חדש ביותר מחו"ל - EMPIRE SOCCER 94, כולל את כל קבוצות המונדיאל ועם גרפיקה מצוינת. אריק, 09-910074.

- ★ למכירה משחקים למחשב: MORTAL KOMBAT, SIMCITY 2000, DOOM, DUNE 2, SIMCITY, GABRIEL KNIGHT, אי הקופים, הרצון לעוצמה 4 ועוד, במחירים סבירים. כפיר, 08-404124 (עד 21:00).
- ★ למכירה שני משחקים לסופר נינטנדו אמריקאי: FINAL FIGHT - משחק מכות עם גרפיקה מרהיבת ו-POOL - משחק חדיש מאמריקה. כל משחק במחיר 245 ש"ח. מיקי, 03-6473017.
- ★ למכירה משחקים מקוריים ובעברית: זרע האופל - 79 ש"ח, אנציקלופדיה ל-CD-ROM - 166 ש"ח, indy 500 מקורי - 30 ש"ח ונמלולים. אורן, 03-5530343 (בערב).
- ★ למכירה סגה מגה דרייב חדש + שני ג'וסטיקים + מתאם ב-590 ש"ח. בנוסף סגה מאסטר-סיסטם + קלטת 200 ש"ח. צחי, 03-5745583.
- ★ למכירה משחקים מטריפים באריזות מקוריות, במצב מצוין ובמחירים מצחיקים: PQ4 - 60 ש"ח, גובלינים 2 - 45 ש"ח, קינג קווסט 5 - 45 ש"ח, המשימה נפטון - 20 ש"ח, נמלולים - 40 ש"ח ומורטל קומבט - 50 ש"ח. כמו כן, מבצע מדהים - על כל קנייה של משחק מקבלים משחק נוסף חינם ממגוון עשיר של משחקי הרפתקאות. אלעד, 08-587492.
- ★ למכירה/החלפה משחקי מגה דרייב חדשים. אלדד סביון, 03-6720230.
- ★ למכירה ספר מסדרת D&D רייבנלופט הספר הראשון, ערפד הערפילים - 35 ש"ח ובנוסף ספר כישוף 4 - כתר המלכים 30 ש"ח. בועז, 04-217282 (בערב).
- ★ למכירה/החלפה משחקים כמו: אי הקופים 2, יומן של הטנטיקל, רצח במיאמי, אמזונס, סים סיטי ועוד. אייל, 03-9611858.
- ★ למכירה משחקים יד ראשונה, כל אחד 40 ש"ח: אינדיאנה ג'ונס - גורל האטלנטיס, ליברפול, גבריאל נייט, הרצון לעוצמה 1, האי של ד"ר מוח, אולטימה 7, הויקינגים האבודים וקינג קווסט 4. אורי, 09-541683 (בערב).
- ★ למכירה מחשב 86 AT כולל מסך, זיכרון פנימי, כונן ועוד. עדי, 04-444811.
- ★ למכירה משחקים חדישים ביותר כמו: ZOO 2, KICK OFF 3, ALIEN LEGACY ו-REUNION וכן משחקים ל-CD-ROM, אסף, 04-833601.
- ★ למכירה/החלפה משחקים ל-PC: SKY, SNOPY, ZOOM, DUNE 2 ועוד רבים אחרים ב-40 ש"ח כל אחד. בן בלה, 06-333873.
- ★ למכירה השחקן (AD&D) ב-40 ש"ח, מדריך לשה"ם - 30 ש"ח ואסיפת מפלצות 1+3 - 45 ש"ח. דורון,

- ★ למכירה סופר נינטנדו + שלט רגיל + שלט טורבו עם SLOW MOTION ועוד משחק מגניב. רועי, 02-333115.
- ★ למכירה המשחק האורגים באריזה מקורית כולל הוראות וקודים. אמיר, 710594.
- ★ למכירה ספרי כישוף 11,1,10 במחיר מדהים - 17 ש"ח כל אחד. בנוסף למכירה המשחק המפתחות למארמון. הן אטלס, 03-6357810.
- ★ למכירה 105 MEGA BYTES - משחק HARD DISK משומש במצב מעולה. עידו, 03-699379.
- ★ למכירה מגה דרייב + שלט רגיל + שלט 6 כפתורים ועוד משחק ב-600 ש"ח. חן קרן, 09-573090 (לא בשישי וישבת בצהריים).
- ★ למכירה גינים גיר + משחקים + שנאי ומתאם לקליטת טלוויזיה. גיל, 03-5568216.
- ★ למכירה משחקים ל-PC: המפתחות למאראמון ו-VETTE. גיל, 03-5568216.
- ★ למכירה מחשב AT, מסך EGA, K1024, דיסק קשיח, ג'ויסטיק ושלוש המשחקים - 1100 ש"ח. תומר, 02-868597.
- ★ למכירה מודם 2400 - 260 ש"ח וכן SOOND BLASTER - 200 ש"ח. יניב, 09-586238.
- ★ למכירה מגאסון אלחוטי + שני שלטים + אפשרות לווסת בין הטלוויזיה למגאסון (שניהם מחוברים באותו זמן) + הוראות לחיבור ללא האריזה המקורית - 150 ש"ח כמו כן המשחקים: אמריקה - 100 ש"ח, אדם זאב - 100 ש"ח, אקדח מעלה עשן - 70 ש"ח, פצצה - 50 ש"ח, פופאי - 30 ש"ח. עידו, 09-555264, לא בשישי שבת.
- ★ למכירה גינים גיר + 4 משחקים מעולים + זכוכית מגדלת + שנאי ומתאם וכן 2 קלטות מקוריות. ניתן לקנות גם חלק מן הפריטים. דותן שפירא, 03-5598501.
- ★ למכירה מעבדת לימוד לשפת בייסיק, כולל תקליטון תוכנית במחיר מצחיק של 70 ש"ח, הכל מקורי. ארז, 09-615552.
- ★ למכירה ספרי פנטזיה למתחילים ומתקדמים ומשחקי מחשב: רובין הוד, ספיד בול 2, וקווסט ל-THE FINAL BATTLE XT. אריאל, 712378.
- ★ למכירה זעם השדון במחיר מבצע - 85 ש"ח. רון ראג'ואן, 666383, 633112.
- ★ למכירה מורטל קומבט - 30 ש"ח, SANOGO FIGHTER - 13 ש"ח, סים סיטי - 40 ש"ח, DOON - 60 ש"ח. דניאל, 03-6735446 או 03-6736302.
- ★ למכירה גינים גיר של סגה, חדש עם טיוגר לטלוויזיה וגם שנאי לחשמל ביתי ו-3 משחקים: סוניק 1, פרק היורה

ואלדין במחיר זול ובמצב מצוין. גיב פלד, 06-330303.

★ למכירה/החלפה משחקי מחשב חדשים ביותר: אי הקופים 2, מורטל קומבט, גורדון, דום, הטוב הרע והרוקח, בודד באפילה 2, באטמן חוזר ועוד רבים אחרים במחירים זולים ביותר. איתן, 9224359, או ירון, 9243235.

★ למכירה משחקי PC באריזה מקורית עם כל חומרי העזר. רשימה ארוכה של משחקים וביניהם: יומו של הסנטיקל, מקס בדרכים ורבים אחרים. צביקה, 03-9230462.

★ למכירה משחקים חדשים מאוד וישנים מאוד ביניהם: איגקה 1, אבודים בזמן 1+2, טיטוס השועל, בעקבות אקסקליבר, הוביסס, פוליס קווסט, חולית 2, DOS 5 ו-6. אלעד, 09-571452 (19:00-21:30).

★ למכירה חוברות קרב ט"כ בעברית. ליאור, 08-476605.

★ למכירה המשחק גבריאל נייט באריזה מקורית מחו"ל - 150 ש"ח. דוד, 02-784649.

★ למכירה גיים גיר במצב טוב מאוד עם תיק נשיאה, 6 משחקים, זכוכית מגדלת ושנאי. רועי, 02-521425.

★ למכירה המשחקים הבאים: אקו קווסט 2 - 70 ש"ח, פוליס קווסט 4 - 80 ש"ח, נמלולים - 10 ש"ח, מסע בחלל - 10 ש"ח, הרצון לעוצמה 3 - 60 ש"ח, בודד באפילה 2 - 95 ש"ח, דום - 70 ש"ח, פלאשבק - 20 ש"ח, מנצ'סטר יונייטד 2 - 10 ש"ח, פנטום האופרה - 60 ש"ח וכדומה סנדיאגו ב-U.S.A. כל המשחקים מקוריים באריזה כולל הוראות וקודים. עופר קרניאל, 03-6778363.

★ למכירה דיסקים ל-CD-ROM במחירים זולים מאוד. אלעד, 03-883198.

★ למכירה או החלפה משחקים מקוריים כמו: BAD BLOOD, INKA 1, גובלינים 2, פרדי פארקס, הנמלולים ויומו של הסנטיקל. בן, 03-319975.

הצילו

★ הצילו! זקוק גואשות לעזרה במשחק אבודים בזמן. אסביר את הבעיות בשלפון, בן, 06-333873.

★ הצילו! כל מי שידע טיפים במשחקים הבאים שיתקשר בדחיפות: ביטלג'וס, סים סיטי, ליברפול, קדמוני, המחסל 2 וזול. שי דומה, 03-3343689.

★ הצילו! תקוע ב-K.G.B. במשימה הראשונה. החלפתי לבגדים אזרחיים ולקחתי הכל מבית הדוד שלי ומהמשרד של גוסטין, בתמורה אעזור בכל דבר. נמרוד פריאל, 09-447115.

★ הצילו! נתקעתי במשחקים פגיון הדמים, זיליארד ואיגקה 2. בתמורה אעזור

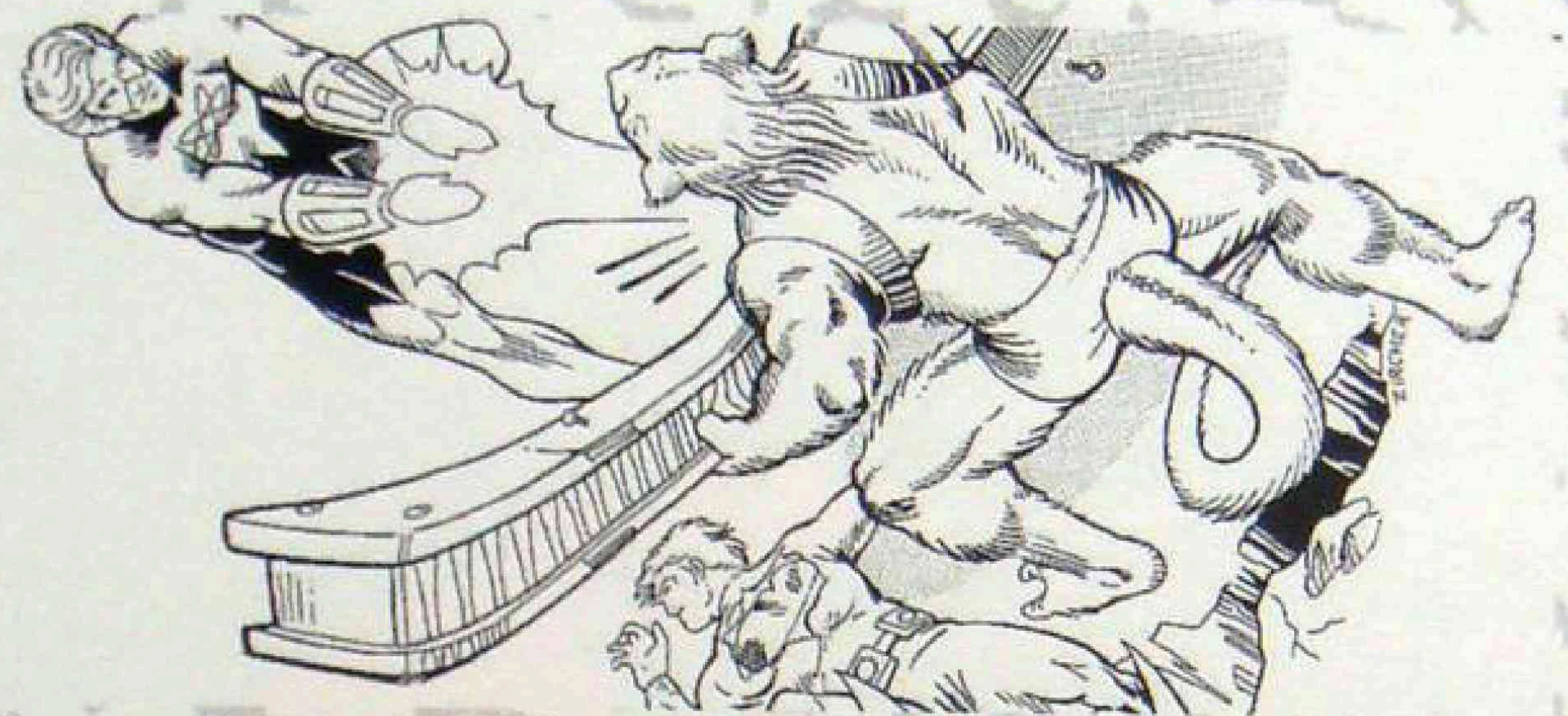
בקורסטים שונים. רון, 09-504881.

★ הצילו! תקוע במשחק גובלינים 2, איך עוברים את הענק הישן? מתן, 06-388463.

★ הצילו! זקוק דחוף לעזרה במשחק 2 HUGO'S ADVENTURE, בתמורה אחליף משחקים. אופיר ג'ספאן, 07-739743.

★ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים קינג קווסט 5 ו-RAINFOREST. מוכן לתת בתמורה משחקים וקווסטים מדליקים במתנה. תמיר ברמן, 09-591461 (בערב).

★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק אי הקופים 2. אור כץ, 07-808907.



מעוניינים

★ מעוניין בשותף (עדיפות מאזור המרכז) בעל כשרון לציור קומיקס, כדי ליצור קומיקס דמיוני משותף. נא לשלוח דוגמא ולצרף מס' טלפון. עורד ששון, סמילנסקי 5 פתח תקוה 49475.

★ מעוניין לקנות תקליטורים ל-CD-ROM. עמית, 03-302404.

★ מעוניין לקנות את המשחק חולית 2 ב-30 ש"ח. תומר, 08-476605.

★ מעוניין להחליף/למכור משחקים מקוריים כמו: זעם השדון, אלון החלל 1. מאורת הדרקון 2, נמלולים 1, לארי 5, אידיאנפוליס 500 ועוד. כמו כן, מעוניין למכור אנטי וירוס של חברת כרמל גרסה 8.30. יאיר פישר, 08-501577 (לא בשעות הצהריים).

★ מעוניין להחליף את המשחקים יומו של הסנטיקל, האורגים וחולית 1. ארז, 09-615552.

★ מעוניין להשיג משחקים בנושא של ניהול ואימון קבוצות כדורגל, מוכן לשלם מחיר טוב. אורי 09-541683 אח"צ.

★ מעוניין להתכתב עם ילדים שאוהבים וויז, ספורט ומשחקי מחשב. תומר, 08-476605.

★ מעוניין להצטרף לחבורת מו"ד מתחילה באזור פתח-תקוה בתפקיד קוסם או גנב, בעל ניסיון ואביוזרים. משה סרוגובף, 03-9225933.

★ מעוניין לקנות את כל ערכות המו"ד דגיל. גדי אופק, 597149, 08-594711.

★ מעוניין להקים חבורה לילדים שימשוגעים על קווסטים. ישי לביא,

09-453494, 421841.

★ מעוניין לעזור במשחקים הבאים: ECO QUEST 1, לארי 5, חולית 1, סם ומקס, קירנדיה 1, אבודים בזמן, יומו של הסנטיקל, אינדיאנה ג'ונס והאטלנטים ועוד. יאיר פישר, 08-501577 (לא בשעות הצהריים).

★ מעוניין לעזור במשחקים ECO QUEST 2, אי הקופים 2, שכחו אותי בבית 1, האורגים, ועוד אחרים. בן בלר, 06-333873.

★ מעוניין לקנות את המשחק DINOPARK. אור, 09-918217.

★ מעוניין להתכתב עם כל מי ש"חולה" על סוניק, משחקי מחשב ומחשבים בכלל, רועי בוטבול, 07-887125.

★ מעוניין לקנות לוח אם 386DX + זיכרון ולמכור כרטיס 286AT הכולל מגה זיכרון!!! עמית, 09-505733.

★ מעוניין לרכוש מסך SVGA + כרטיס במצב טוב. אופיר ג'ספאן, 07-739743.

★ מעוניין במשחקים גול וסימפסון נגד העולם, וכן במשחקי כדורגל ומכות. רועי, 03-9329284.

★ מעוניין להחליף ו/או למכור משחקים ותוכנות מחו"ל - חדשים מאוד! מאוד! מאוד! ג'ניה, 03-5349318.

משחקי תפקידים

★ מעוניין להקים קבוצות D&D - AD&D במעורב באזור קרית בן גוריון בחולון, לגילאים 16-13. דרושים שחקנים בלי ניסיון קודם אבל עם ידע כללי ושהים מנוסה. איתי, 03-5519575 לא בשבת.

★ מעוניין להצטרף לחבורת מו"ד מתחילה באזור פתח-תקוה בתפקיד קוסם או גנב, בעל ניסיון ואביוזרים. משה סרוגובף, 03-9225933.

★ דרוש שחקן לקבוצת AD&D. עידו, 03-6991379.

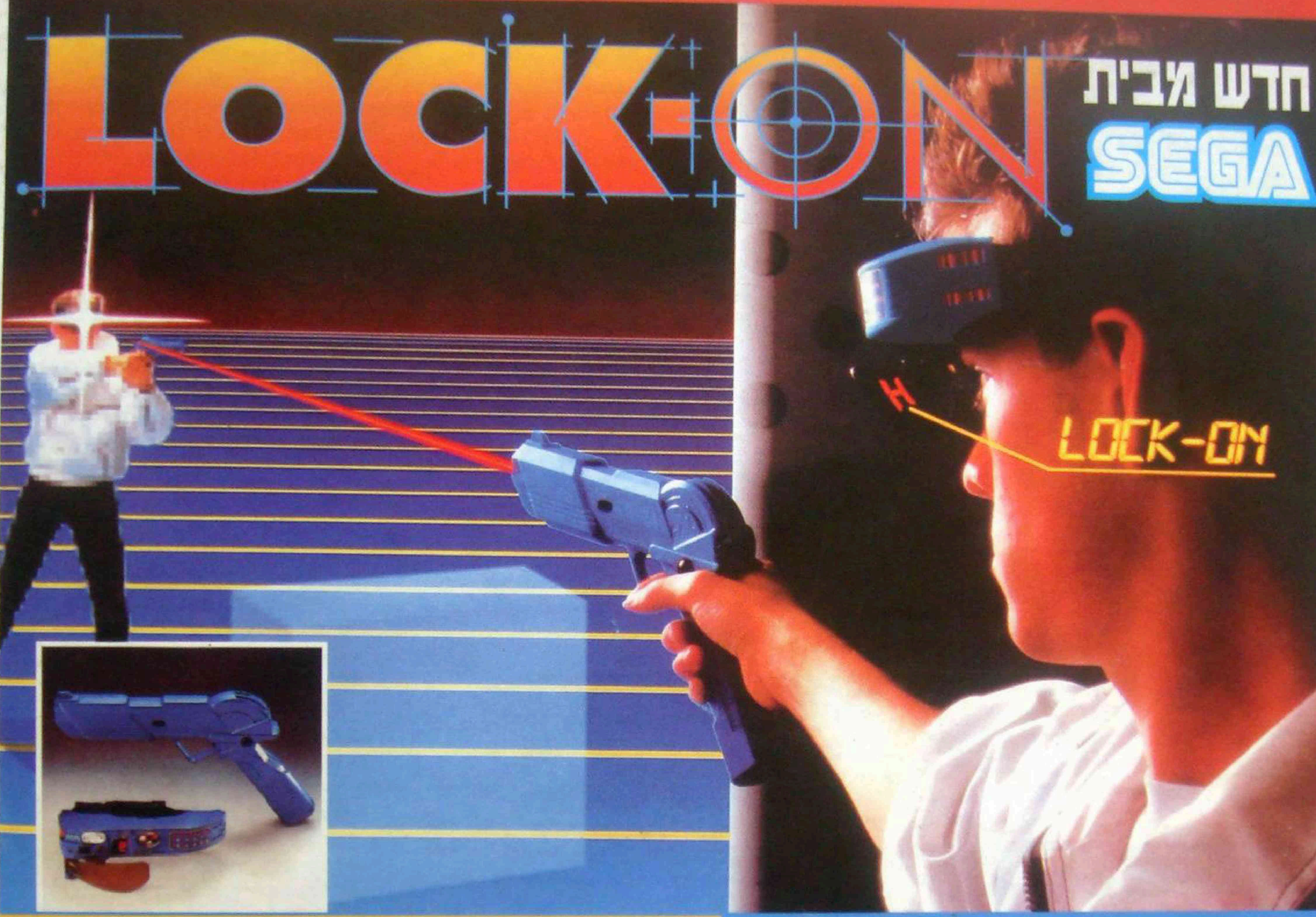
★ שחקן AD&D מעוניין להקים חבורה באזור חדרה לגילאי 11-13. בן בלר, 06-333873.

★ מקים חבורת מבוכים ודרקונים מורחב לגילאי 12-10 באזור רמת-גן, אין צורך בניסיון קודם או בחבורות. אמיר, 03-760612.

★ מחפשים שחקני AD&D בעלי ניסיון (דמותם תתחיל מהתחלה) או שחקנים שקראו את הספר לשחקן. רפי, 9656801 או ערן, 9644998.

★ שה"מ מעוניין להקים קבוצת D&D מתחילה לגילאים 12-13 באזור ירושלים. אריה, 02-961914.

יורי אינטראקטיבי



מטווח של 40 מטר!

מחפשים את המטרה

נועלים על המטרה

סימן הנעילה H מופיע על-גבי צג העיינית

יורים אל המטרה

הפגיעות מסומנות על-גבי צג העיינית



ערכת ראש
עם עיינית אינפרא אדומה

LOCK-ON ערכת סימולציה לירי אינטראקטיבי הכוללת אקדח היורה קרני אור אינפרא אדומות וערכת ראש עם עיינית אינפרא אדומה וממנה יוצא צג המסמן את ה"נעילה" ואת הפגיעות. אפשרות לשחקן בודד או למספר משתתפים.